Cuaderno

9

Aplicaciones para el ocio

Jugar a ganar

Manual de informática práctica

Clarín

Manual de informática práctica

Aplicaciones en el hogar

Cuaderno **1** **Las cuentas claras**
Cómo llevar las finanzas del hogar con Excel

Cuaderno **2** **La casa en orden**
Bases de datos para saber qué hay en casa

Aplicaciones en el trabajo

Cuaderno **3** **Una oficina ejemplar**
Ofimática aplicada al ámbito administrativo

Cuaderno **4** **¿Papelones? ¡No, gracias!**
Optimizando la gestión de los documentos

Aplicaciones en los estudios

Cuaderno **5** **A la hora de la verdad**
Preparación y creación de material de estudio

Cuaderno **6** **Pasaporte al éxito**
Haciendo un currículum vitae perfecto

Cuaderno **7** **Rotativas propias**
Para que todos puedan crear su diario

Aplicaciones para el ocio

Cuaderno **8** **El rincón del coleccionista**
La confección de catálogos y otras ayudas

Cuaderno **9** **Jugar a ganar**
El deporte también puede computarizarse

Cuaderno **10** **Haciéndose un hueco en la Web**
La elaboración paso a paso de una página

Próxima entrega

Cuaderno **10**

Aplicaciones para el ocio

Haciéndose un hueco en la Web

En el próximo cuaderno le presentamos una de las herramientas más potentes y fáciles de manejar que existen actualmente para construir páginas web: la versión beta de FrontPage 98. Además, le explicaremos cómo hacer para que, una vez que haya diseñado y creado su propio sitio, todo el mundo pueda verlo... y sin que su bolsillo lo note demasiado.

Biblioteca Clarín
Invitación al saber
Clarín

©1997. Cases i Associats, S.A. - Barcelona. *De esta edición:* ©1997. Arte Gráfico Editorial Argentino, S.A. - Buenos Aires. Argentina. Impreso en Artes Gráficas Rioplatense, S.A. - Buenos Aires. Argentina. 1997. *Todos los nombres de programas, sistemas operativos, hardware y otros que aparecen en la obra son marcas registradas de sus respectivas empresas. Las menciones que se hacen de ellas lo son únicamente a título informativo, siendo propiedad de sus registradores legales. Los modelos de pantallas y reproducción de iconos y logotipos son de titularidad de Microsoft Corp. Por este motivo, el contenido de la colección está destinado al uso del aficionado y no puede utilizarse profesionalmente.* E-mail: informatica@clarin.com.ar

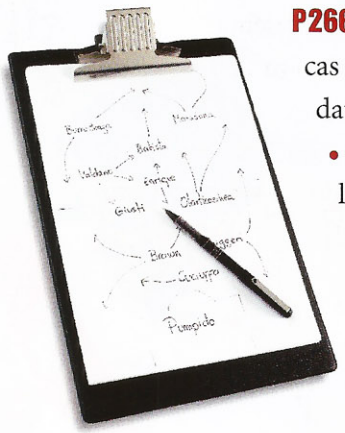
Aplicaciones para el ocio

Jugar a ganar

París bien vale un mundial

P260/261 Una planilla de cálculo para las estadísticas del Mundial 98• La estructura del libro • Cómo deben ser las tablas • Automatizando las operaciones.

P262/263 Cómo relacionar los resultados con la clasificación • Las fórmulas que deben utilizarse.

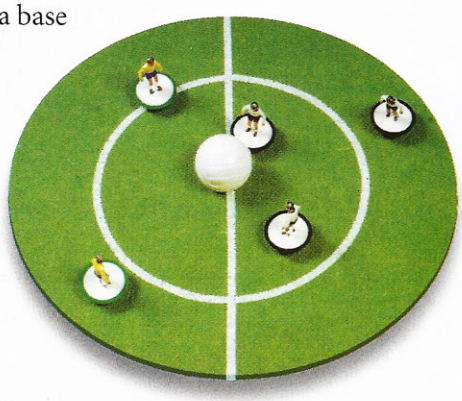


P264/265 Cómo preparar la clasificación para luego ordenarla • Ubicando a cada equipo en su posición según los criterios de clasificación definidos.

P266/267 Fichas técnicas para guardar los datos de cada partido • Cómo relacionar las fichas con la tabla de posiciones y resultados.

Locos por el fútbol

P272/273 SocBase, un programa para llevar el control de un torneo de fútbol • Archivos complementarios • Cómo se crea la base de datos de los equipos participantes.



P274/275 Cómo definir la ficha de cada futbolista • Bloqueando la base de datos • Poniendo en marcha el campeonato.

P276/277 Al iniciar una nueva temporada • Mezclando datos • Cómo agregar los equipos al torneo.

Capítulo 30

Entre internautas anda el juego

P268/269 Acerca de la presentación • Cómo generar la última hoja del libro: la fase final.

P270/271 Cómo se automatiza la planilla de la fase final • Hipervínculos dentro del mismo archivo.

P284/285 Elgol.com, la apuesta de Clarín • Recursos y material que puede conseguirse en elgol.com • Acerca de las búsquedas.

P286/287 Otros sitios donde puede encontrarse información de fútbol • Otros deportes: algunas direcciones útiles.

P288 Glosario de palabras técnicas.

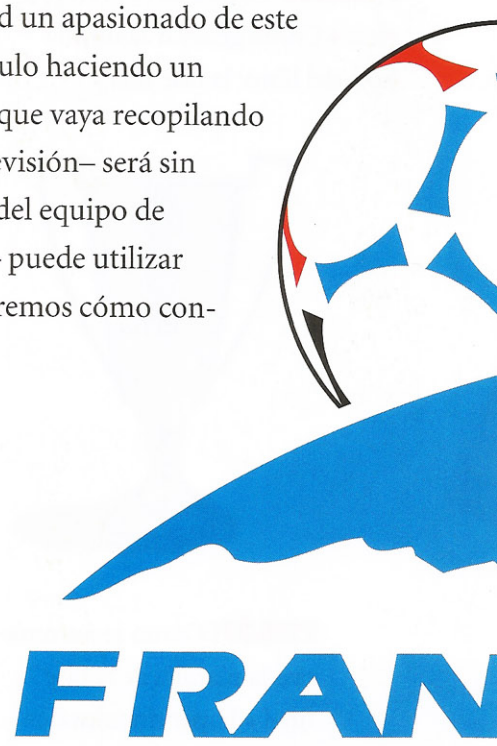
P278/279 Cómo introducir los datos de un partido • El centro de operaciones para la introducción de la información • Los autores de los goles.

P280/281 Qué se puede agregar a la ficha del partido • Dibujando tácticas • Cómo se actualiza la tabla de posiciones.

P282/283 Una tabla para los máximos goleadores • Copias de seguridad de SocBase • Generando estadísticas de todo tipo.

París bien vale un Mundial

Después de conseguir brillantemente la clasificación, nuestros jugadores ya están preparados para acudir a la cita más importante del calendario futbolístico: el Mundial. Sólo faltan meses, y si es usted un apasionado de este tipo de eventos y dispone de una computadora, podrá disfrutar aún más del espectáculo haciendo un seguimiento estadístico de todo lo que suceda durante el campeonato. Con los datos que vaya recopilando –junto con la información que pueda leer en los diarios, oír en la radio y ver en la televisión– será sin duda una de las personas mejor informadas de todo lo relacionado con las andanzas del equipo de Passarella por Europa. Para llevar ese control –y el de otras competencias deportivas– puede utilizar los programas que incluye el paquete Office de Microsoft, aunque también le mostraremos cómo conseguir y hacer funcionar programas creados específicamente para este fin.



Una planilla de cálculo para llevar la clasificación de Francia'98

En el primer capítulo de este cuaderno, donde el programa Excel será el protagonista, le proponemos un ejercicio muy sencillo: crear una planilla de cálculo para llevar al día la clasificación del Mundial. Su confección es muy fácil, aunque, si se considera capacitado, podrá modificar según sus conocimientos algunos aspectos para hacerla algo más compleja.

Acerca de la estructura del libro

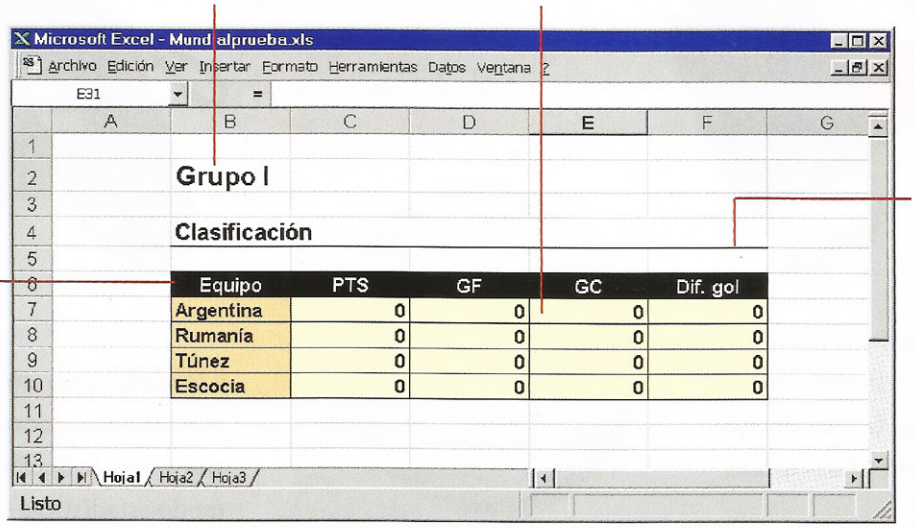
Lo más lógico es dividir el libro –que puede guardar, por ejemplo, con el nombre Mundial98.xls– en nueve hojas distintas. Como en el próximo campeonato juegan 32 selecciones nacionales, divididas en ocho grupos de cuatro equipos, se destinará una hoja para los resultados y clasificación de cada uno de los grupos y otra para la fase final del torneo –octavos de final, cuartos de final, etc.–

Lo primero, una tabla donde aparezca la clasificación de los equipos del grupo

Cada hoja de grupo tendrá la misma estructura básica: un título, una tabla para la clasificación y una tabla para los resultados. Más adelante se creará una tercera tabla de enlace que permitirá que los equipos de la tabla clasificatoria se ordenen automáticamente según los resultados obtenidos.

TÍTULOS - *En la casilla B2, escriba el nombre del Grupo. Para destacarlo, utilice la negrita y haga que tenga un tamaño superior al del resto de los textos. Dos celdas más abajo escriba el título de la tabla: Clasificación.*

UN POCO DE DISEÑO - *Cada valor ocupará una celda distinta. Puede modificar el diseño de la misma –color de fondo, color de las letras y bordes– para que la tabla tenga un aspecto más estético.*



NOMBRE DE LAS COLUMNAS - *En la parte superior de la tabla situaremos las abreviaturas de los títulos de la mis ma: equipos, puntos, goles a favor, goles en contra y diferencia de goles, respectivamente.*

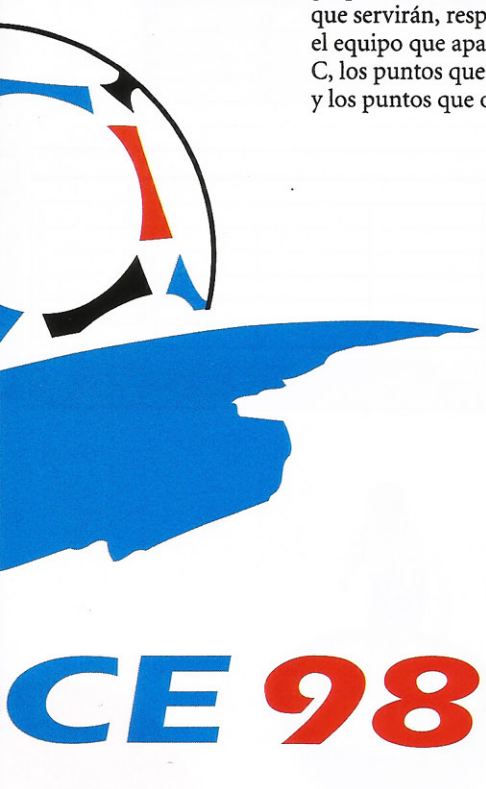
BORDE INFERIOR - *Seleccione la celda B2 y algunas más de las que están a su derecha, luego vaya a la barra de herramientas de formato y en el ícono desplegable de Bordes seleccione la opción correspondiente. Repita la operación para el resto de bordes que quiera crear.*

Los resultados, uno por uno

Deje dos celdas de distancia y, después de titular la nueva tabla, empiece a escribir los partidos que se disputarán entre los equipos del grupo. A la derecha de los mismos se definirán cuatro casillas más que servirán, respectivamente para indicar los goles marcados por el equipo que aparece en la columna B, el que aparece en la columna C, los puntos que el equipo de la columna B consigue con el resultado y los puntos que obtiene el equipo de la columna C.

Sabía que

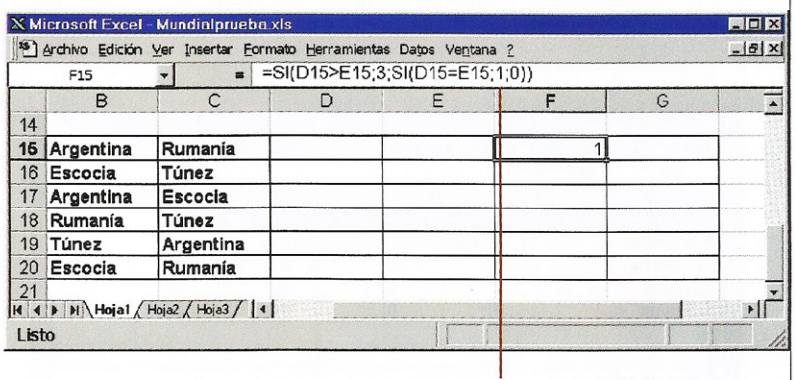
En el ejemplo que acá se muestra se han utilizado valores ficticios. Y es que la distribución de los equipos por grupos para el Mundial del año que viene aún no ha sido sorteada, por lo que, hasta que no tenga los datos reales, deberá trabajar con datos de muestra. Ahora sólo se preparará la base.



Automatizando las operaciones

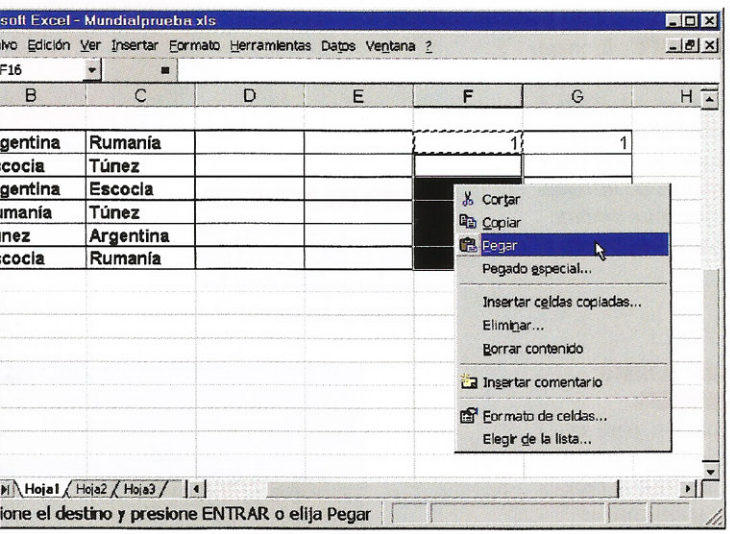
Conseguir que Excel calcule automáticamente los puntos obtenidos por un equipo tras el partido que disputó es sumamente fácil. A continuación le mostramos cómo:

1 HAGA DOBLE CLIC SOBRE LA CELDA F15 - Es la que contendrá los puntos obtenidos por el equipo de la columna B –en este caso, la Argentina–. A continuación escriba la fórmula que aparece en la imagen.



QUÉ QUIERE DECIR LA FÓRMULA

Su significado es: si el valor que se escribe en la celda D15 es mayor que el de la E15, debe aparecer un 3; en caso de que el valor sea igual, debe aparecer un 1, y si no se da ninguno de los dos casos anteriores, debe aparecer un 0.



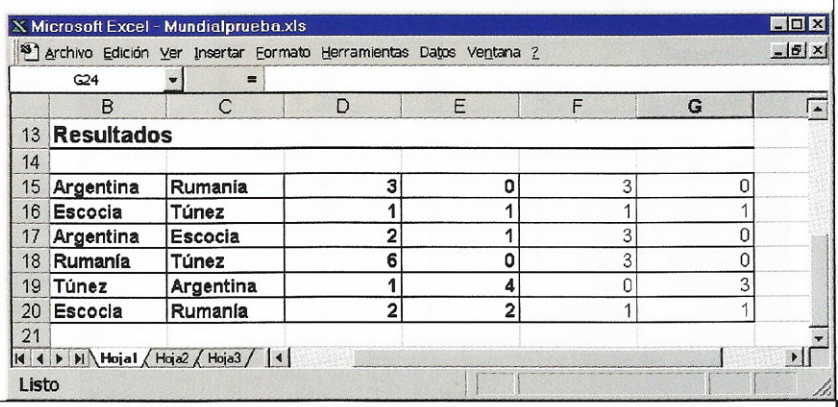
2 COPIE LA FÓRMULA - Como se trata de copiar la misma fórmula para el resto de casillas de la misma columna, seleccione la celda F15 y en el menú contextual elija Copiar. Luego, arrastre el cursor hasta la casilla F20 y, en el menú, elija Pegar.

3 AHORA, EL OTRO EQUIPO - También puede copiar la fórmula para la casilla del otro equipo, la G15, pero en este caso deberá sustituir el nombre de las celdas que aparecen en la misma.

Recuerde, las puntuaciones en la fase previa son:

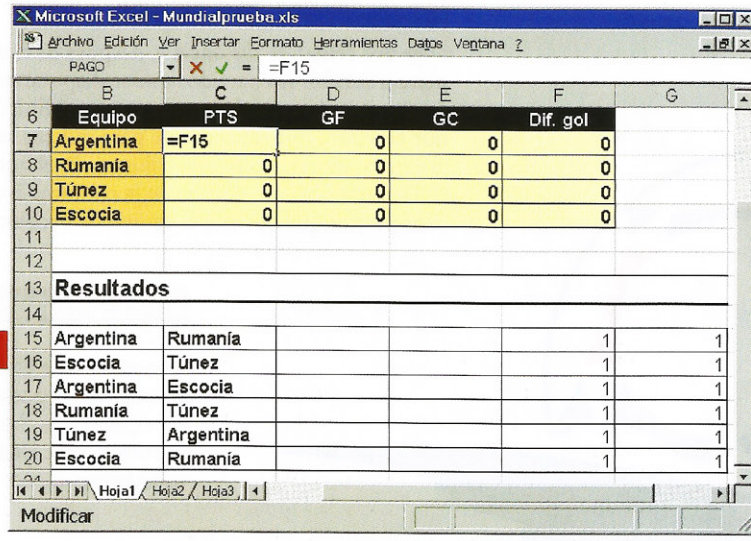
PARTIDO GANADO	3 puntos
PARTIDO EMPATADO	1 punto
PARTIDO PERDIDO	0 puntos

4 UNA COMPROBACIÓN - Finalmente, introduzca unos resultados ficticios para ver si todo funciona correctamente. Observe que si no introduce datos, Excel considerará que el valor introducido es 0 y por lo tanto otorgará un punto.



La pelota empieza a rodar

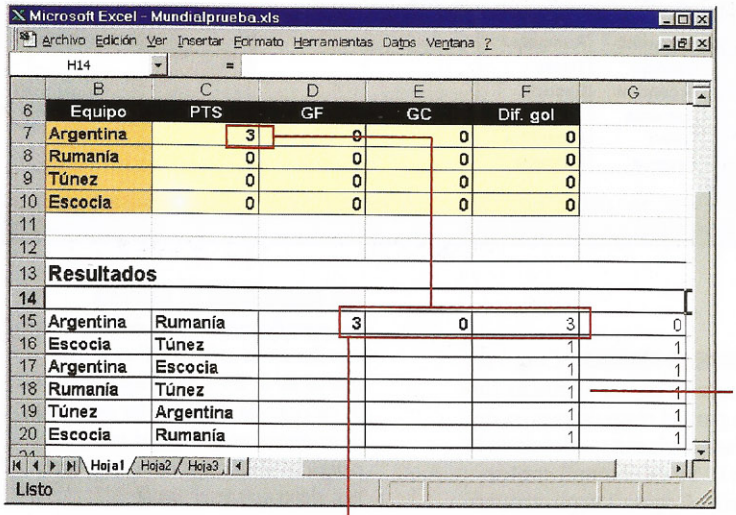
Una vez que haya establecido la estructura básica de la planilla y definido las fórmulas que permiten realizar el cálculo automático de los puntos conseguidos, se tratará de relacionar la tabla de los resultados con la de la clasificación. Para ello, lo único que deberá hacer es introducir algunas fórmulas más, todas muy simples y comprensibles. Cuando haya terminado, la fase previa del Mundial estará prácticamente en sus manos.



	B	C	D	E	F	G
6	Equipo	PTS	GF	GC	Dif. gol	
7	Argentina	=F15	0	0	0	
8	Rumania	0	0	0	0	
9	Túnez	0	0	0	0	
10	Escocia	0	0	0	0	
11						
12						
13	**Resultados**					
14						
15	Argentina	Rumanía			1	1
16	Escocia	Túnez			1	1
17	Argentina	Escocia			1	1
18	Rumanía	Túnez			1	1
19	Túnez	Argentina			1	1
20	Escocia	Rumanía			1	1

Cómo se relacionan los resultados con la clasificación

En el ejemplo sólo se muestra como hacerlo para un equipo. ya que el proceso, lógicamente, es el mismo para todos. El primer paso será conseguir que Excel reconozca cuántos puntos lleva acumulados un equipo. Para hacerlo, nada más simple que trasladarse a la celda C7, la que en la tabla de clasificación corresponde a los puntos de la Argentina, y escribir en ella la fórmula =F15 –es decir, que en la casilla aparezca el valor ubicado en la celda F15–.



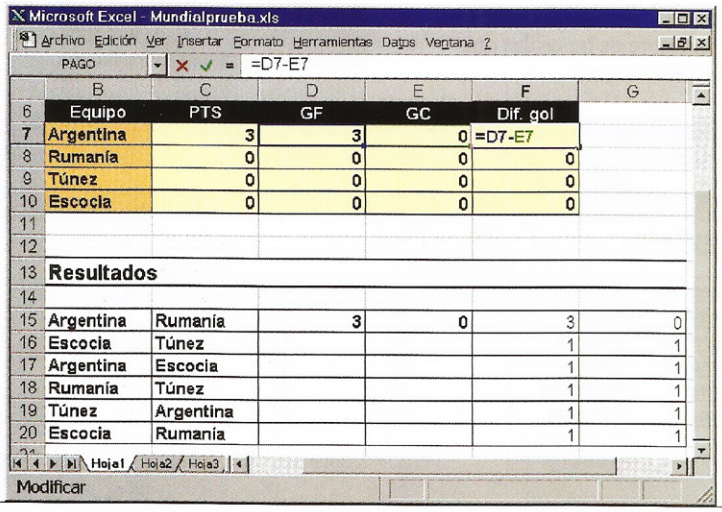
	B	C	D	E	F	G
6	Equipo	PTS	GF	GC	Dif. gol	
7	Argentina	3	0	0	0	
8	Rumanía	0	0	0	0	
9	Túnez	0	0	0	0	
10	Escocia	0	0	0	0	
11						
12						
13	**Resultados**					
14						
15	Argentina	Rumanía	3	0	3	0
16	Escocia	Túnez			1	1
17	Argentina	Escocia			1	1
18	Rumanía	Túnez			1	1
19	Túnez	Argentina			1	1
20	Escocia	Rumanía			1	1

UN EJEMPLO - *Si introduce un resultado hipotético, por ejemplo, 3-0, observará que los tres puntos se suman automáticamente en la celda de PTS de la Argentina*

1 ASÍ SE HACE - La forma más fácil de realizar la operación es hacer doble clic sobre la casilla C7 y escribir <=>. Luego, sólo se tendrá que pulsar sobre la celda de origen de los datos, en este caso F15, y <enter>.

TODO A SU TIEMPO - *Es mejor no introducir o modificar las fórmulas en las celdas hasta que no se disponga del resultado. Si no se hace así, como antes de introducir ningún valor Excel interpreta un empate a cero, en la tabla de clasificación aparecerían puntos aún no ganados.*

REPITA LAS OPERACIONES *Consecuentemente, también tendrá que actualizar las casillas de goles a favor y en contra.*



	B	C	D	E	F	G
6	Equipo	PTS	GF	GC	Dif. gol	
7	Argentina	3	3	0	=D7-E7	
8	Rumanía	0	0	0	0	
9	Túnez	0	0	0	0	
10	Escocia	0	0	0	0	
11						
12						
13	**Resultados**					
14						
15	Argentina	Rumanía	3	0	3	0
16	Escocia	Túnez			1	1
17	Argentina	Escocia			1	1
18	Rumanía	Túnez			1	1
19	Túnez	Argentina			1	1
20	Escocia	Rumanía			1	1

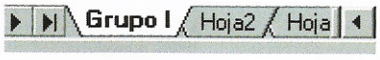
2 Y AHORA, EL RESTO DE APARTADOS

A continuación, para seguir relacionando ambas tablas se tendrá que repetir la operación con las casillas de goles a favor y goles en contra. En último lugar, en la casilla F7, correspondiente a la diferencia de goles, se deberá escribir la fórmula =D7-E7 –es decir, restar los goles en contra de los goles a favor–.

	B	C	D
6	Equipo	PTS	GF
7	Argentina	=F15+F17	3
8	Rumanía	0	0
9	Túnez	1	1
10	Escocia	3	1
11			
12			
13	**Resultados**		
14			
15	Argentina	Rumanía	3
16	Escocia	Túnez	1
17	Argentina	Escocia	2
18	Rumanía	Túnez	3
19	Túnez	Argentina	
20	Escocia	Rumanía	

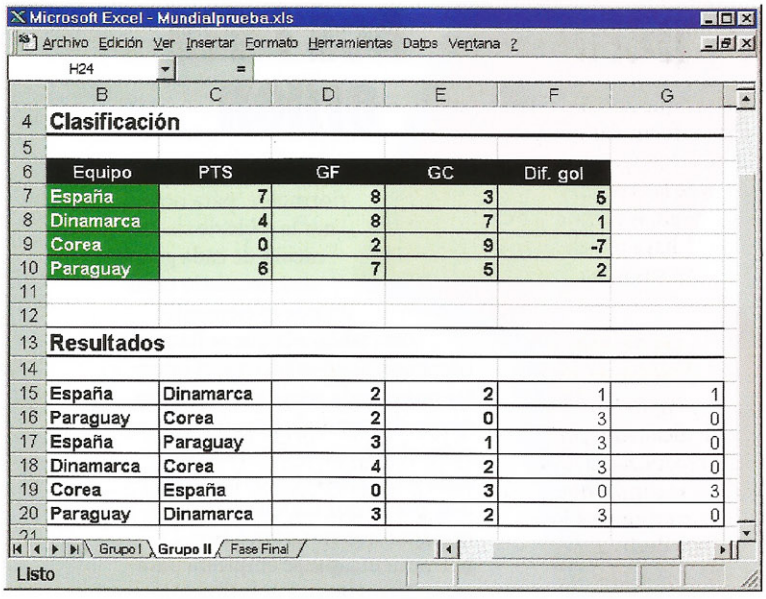
Por cierto

Cuando en una fórmula se suman los valores de diversas celdas, pulse sobre la que contiene dicha fórmula y luego <F2>. Así podrá comprobar que la selección se hizo correctamente: se mostrarán las celdas incluidas en la fórmula y con colores para identificarlas.



Cambie las lengüetas

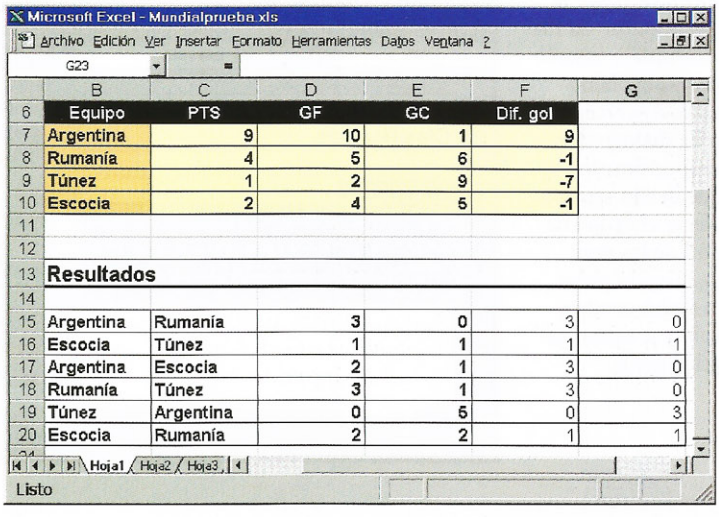
Para tener bien organizado el libro del Mundial, pulse sobre la lengüeta correspondiente a la Hoja1 y escriba "Grupo I". Repita la operación con el resto de lengüetas correspondientes a los grupos y en aquella donde vayan a aparecer las evoluciones de la fase final, escriba "Fase final". Para crear nuevas hojas, vaya al menú Insertar y seleccione Hoja de cálculo.



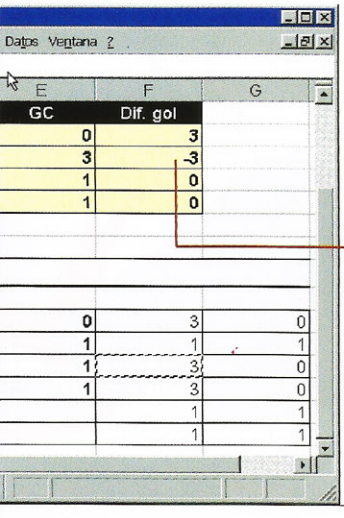
Copie la estructura para el resto de grupos

Para crear la estructura del resto de grupos, seleccione el contenido del Grupo I, pulse Copiar, luego vaya a una nueva hoja y pulse Pegar. Ya no deberá escribir nuevas fórmulas, sino sólo cambiar el nombre de los equipos en todas las celdas donde aparezcan.

4 ASÍ QUEDARÁ LA CLASIFICACIÓN FINAL - Cuando haya escrito todas las fórmulas requeridas e introducido los resultados de los partidos disputados durante la fase previa, en la tabla superior aparecerá detallada la clasificación final de grupo.



3 SUMANDO PUNTOS - A medida que se sucedan los partidos, lo único que deberá hacer es indicar que se sumen los valores de las casillas correspondientes a los puntos de la tabla de resultados. Para hacerlo, seleccione nuevamente la celda C7 y escriba <+> tras la fórmula ya existente. Luego, pulse sobre la casilla con los nuevos puntos y, finalmente, <Intro>.



RESULTADOS NEGATIVOS

Si a un equipo se le han marcado más goles que los que ha conseguido, en la casilla de diferencia de goles aparecerá un valor negativo.

Acá falta orden

Como se explicó anteriormente, para ordenar la tabla de clasificación de cada grupo será necesario crear un nuevo elemento: otra tabla, a la que se llamará cómputo. Si no se hiciera, al intentar poner cada selección en el sitio que le corresponde por su puntuación, el sistema de fórmulas utilizado recalcularía todos los resultados, por lo que los valores finales que aparecerían serían falsos. La herramienta que se empleará para que esto no ocurra es la función Insertar nombre.

Cómo preparar la clasificación

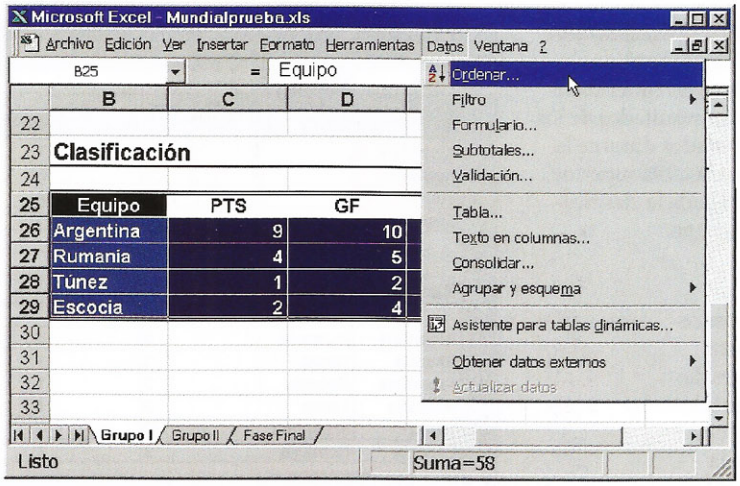
Para empezar, seleccione toda la tabla de clasificación, elija Copiar y, dos celdas más abajo en la tabla de resultados, haga clic sobre la casilla que corresponda y elija la opción Pegar. La tabla de clasificación original, que aparece al principio de la planilla. se convertirá en la tabla de cómputo, mientras que la copia realizada ofrecerá al usuario la clasificación definitiva del grupo y en el orden correcto.

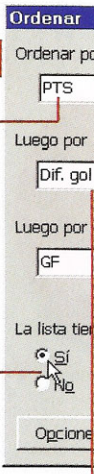
Representando las celdas con nombres

En Excel es posible dar nombre a una celda. De esta manera se conseguirá que la fórmula o el valor que contiene la casilla en cuestión pueda ser utilizado aunque ésta cambie de ubicación dentro de la planilla. Para el caso que se plantea en la presente lámina, si se utiliza este sistema los cálculos que se realicen con el fin de determinar el orden de los equipos dentro de la clasificación siempre tomarán los valores correctos.

Llegó el momento de ubicar a cada uno en su lugar

Para hacerlo, seleccione la tabla de clasificación –la fila de títulos incluida–, vaya al menú Datos y elija la opción Ordenar. Aparecerá un cuadro de diálogo donde deberá especificar los criterios que deben seguirse para establecer el orden de presentación de los equipos. Luego, cuando pulse Aceptar en dicho cuadro, la clasificación se actualizará automáticamente.

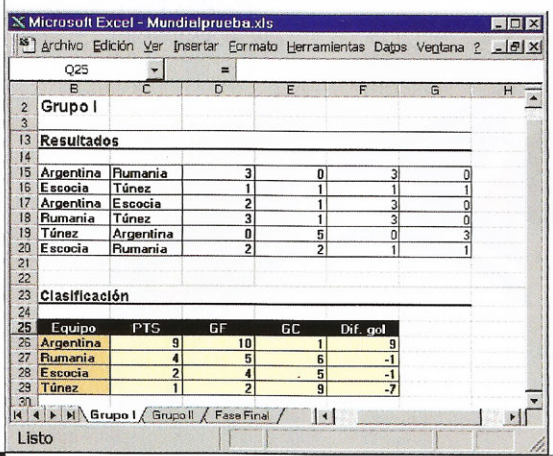




ORDENAR POR - *Seleccione dentro de la lista que aparecerá la opción PTS –puntos–. En el área derecha, active la casilla de orden descendente.*

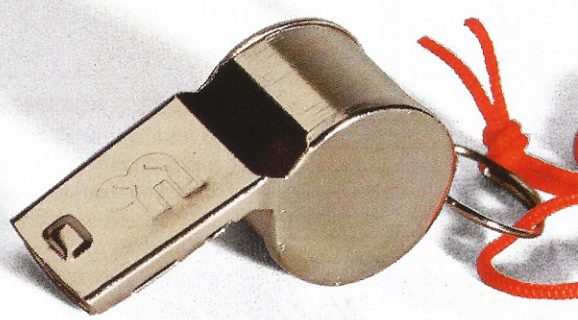
ENCABEZAMIENTOS - *Para que en el cuadro de selección desplegable aparezcan los títulos de columna de la tabla, active primero la opción Sí de esta condición.*

LUEGO POR - *En esta ocasión, establezca la columna Dif. gol como la que debe tomarse para establecer desempates. Active también el orden descendente.*



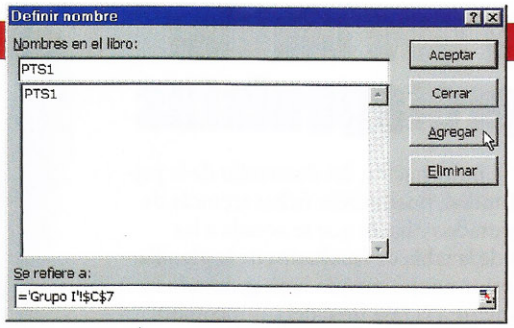
Un último retoque para que sólo aparezca lo necesario

Como la tabla de cómputo no tiene ningún valor informativo, puede hacer que no aparezca en la hoja. Para conseguirlo, seleccione las filas que no desea que se visualicen, vaya al menú Formato, elija Fila y, dentro de su submenú, Ocultar. En el ejemplo, las filas de la 4 a la 12 ya no aparecen en pantalla.



1 DEFINA EL NOMBRE DE LA PRIMERA CELDA

En la recién designada tabla de cómputo, seleccione la primera casilla donde aparecen valores –en este caso la C7, correspondiente a los puntos conseguidos por la selección argentina–. A continuación, vaya al menú Insertar y, una vez desplegado, selecciône Nombre. Dentro del submenú que aparecerá, elija la opción Definir.



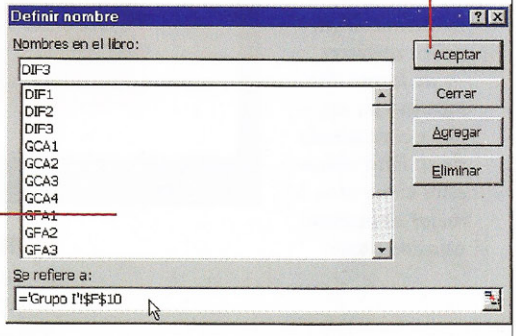
2 AGREGUE TODOS LOS NOMBRES AL MISMO TIEMPO

Tras elegir Definir aparecerá un cuadro de diálogo. Escriba en el área superior del mismo el nombre que quiere que reciba la celda seleccionada –en este caso PTS1– y pulse sobre el botón Agregar. De esta manera podrá seguir definiendo nombres de celdas sin necesidad de cerrar y volver a abrir el cuadro de diálogo.

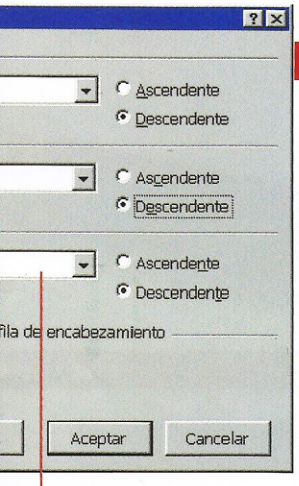
3 UNA FORMA MUY FÁCIL DE HACERLO

Una vez que haya dado nombre a la primera casilla, seleccione el texto que aparece en la opción Se refiere a... y desplácese con las flechas de dirección del teclado hasta la nueva celda a la que quiera dar nombre. La opción citada indica la posición de la celda seleccionada y puede modificarse sin necesidad de salir del cuadro de diálogo.

ACEPTAR - *Cuando haya terminado de dar nombre a todas las celdas que contienen valores utilizados para establecer el orden de la tabla de clasificación –puntos, goles a favor, goles en contra y diferencia de goles–, pulse Aceptar.*



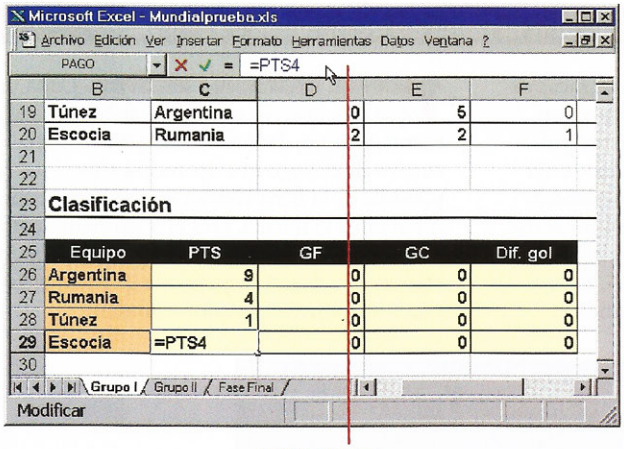
LIMITACIONES - *Los nombres de las celdas deben empezar por una letra o carácter de subrayado, aunque luego pueden emplearse también puntos y números. Además, los nombres no deben ser iguales a la referencia de celda, por ejemplo, D7. Se permiten hasta 255 caracteres.*



QUÉ ORDEN ESTABLECER

Siguiendo el reglamento de la FIFA para estos casos, se establecerá que en primer lugar se tengan en cuenta los puntos obtenidos, en segundo lugar la diferencia de goles, y en tercer lugar la cantidad de goles marcados. Otras posibilidades no serán contempladas.

EL TERCER CRITERIO - *Por si hay equipos que coinciden en los criterios anteriores, seleccione acá la opción GF –goles a favor– y establezca el mismo orden que en las otras ocasiones.*

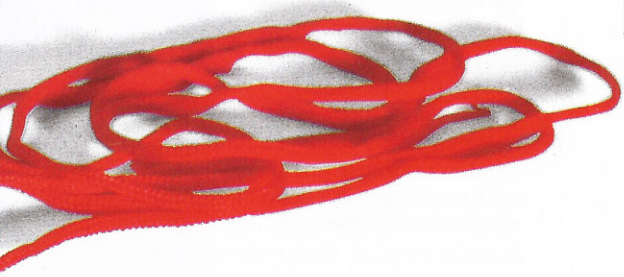


4 ESTABLECIENDO LA CORRESPONDENCIA

Para concluir, vaya a la tabla de clasificación definitiva –la que ahora aparece al final de la hoja– y sustituya la fórmula que aparezca por el nombre dado a la celda en cuestión en la tabla de cómputo. Por ejemplo, si se define la celda de los puntos de Escocia de la tabla de cómputo como PTS4, escriba en la correspondiente celda de la tabla de clasificación =PTS4 –no olvide añadir el signo "=".

ASÍ DE SIMPLE

Simplemente se trata de que Excel vaya a buscar ahora el valor a la casilla de la tabla de cómputos correspondiente.



Un consejo

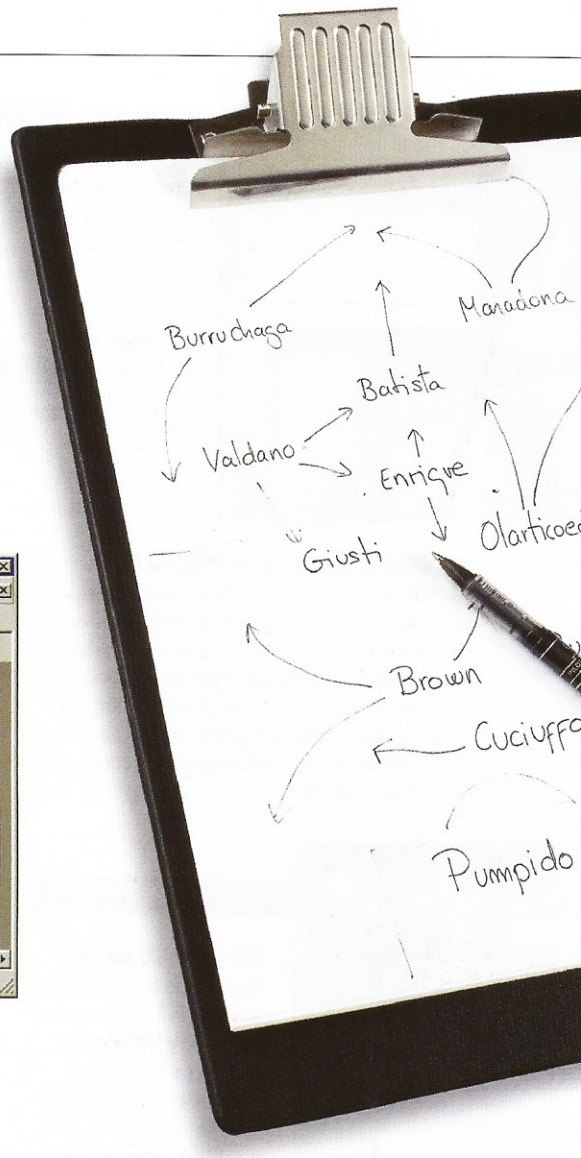
Cuando determine los nombres de las celdas, intente siempre que éstos sean lo más cortos y fácilmente identificables posible. Además, tenga en cuenta que Excel no distingue entre mayúsculas y minúsculas.

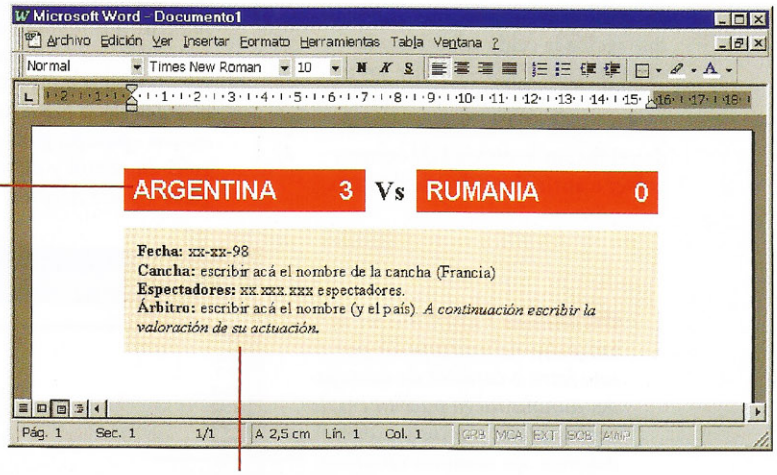
Mucho más fácil si se trabaja con plantillas

Para crear las fichas de los partidos se empleará el procesador de textos Word –puede utilizar, si lo prefiere, cualquier otro programa–. Para agilizar el trabajo lo más conveniente será crear una plantilla base y, a partir de la misma, generar los documentos que corresponda. Como resultado debe haber una ficha técnica diferente para cada partido.

No hay que olvidar a los protagonistas

Para completar la información del desarrollo de la primera fase del Mundial, puede crear fichas técnicas de los partidos disputados y hacer que se acceda a las mismas a través de la tabla de resultados de la planilla de cálculo. Posteriormente, cuando haya generado la hoja correspondiente a la fase final del campeonato, también aplicará este recurso a los partidos que consten en la misma.





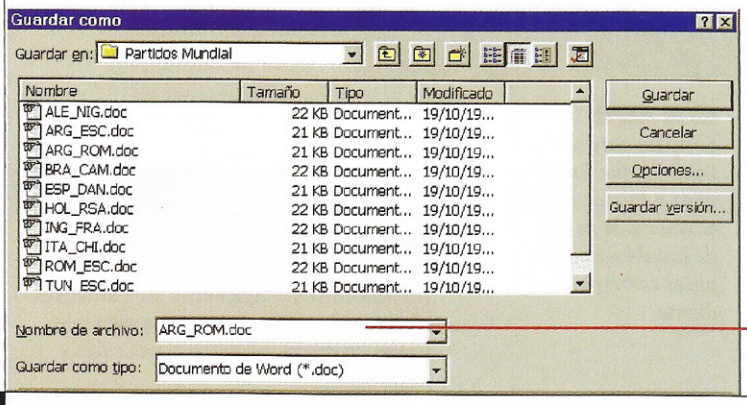
RESULTADO FINAL *La ficha técnica consta de tres bloques básicos de información. En primer lugar deben aparecer –y de forma destacada– los equipos y el resultado final. Para ubicar estos elementos, lo mejor es insertar cajas de texto.*

OTROS DATOS - *En el segundo de los bloques se añadirán los datos complementarios del partido; esto es, cuándo se disputó el mismo, dónde, cuánta gente acudió a presenciarlo, quién fue el árbitro, valoración de éste, etc.*

Cómo relacionar las fichas con la tabla de posiciones y resultados

Cuando haya creado las fichas técnicas de los partidos, se tratará de establecer un sistema que permita, simplemente pulsando sobre el partido que aparece en la lista de resultados, acceder directamente a ella. Para hacerlo, se tratará de convertir dicho partido en un hipervínculo –como si de una página web se tratara–. El proceso que deberá seguir es el siguiente:

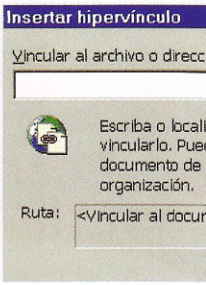
1 GENERE EL DOCUMENTO Y ARCHÍVELO - Cada vez que quiera crear una nueva ficha, Vaya al menú Archivo, de Word, y elija Nuevo. En el cuadro de diálogo que aparecerá seleccione la plantilla de la ficha técnica que ya habrá ubicado. A partir de la misma, cree el documento correspondiente a un partido concreto y luego archívelo en una nueva carpeta, a la que puede llamar,por ejemplo, Partidos Mundial.

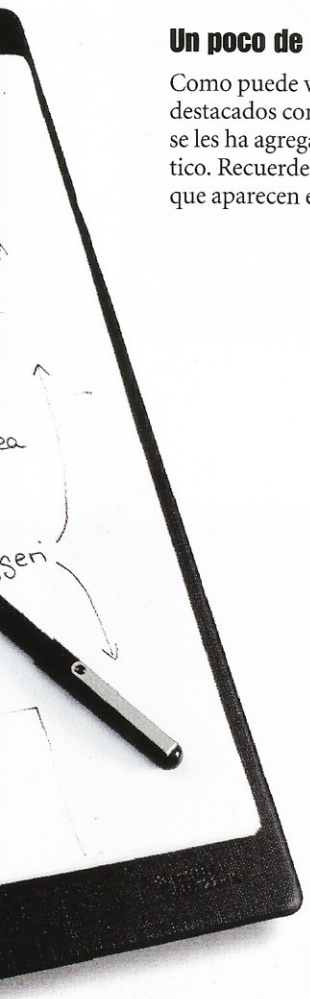


PARA NO PERDERSE ENTRE TANTO ARCHIVO *Cuando guarde las fichas técnicas de los partidos, deles nombres que sean fácilmente identificables.*

2 CREE EL HIPERVÍNCULO - Ya de vuelta en Excel, vaya a la tabla de partidos y seleccione las dos celdas correspondientes a uno en concreto. Luego, despliegue el menú Insertar y seleccione la opción Hipervínculo.

3 ESTABLECIENDO EL ENLACE A continuación, aparecerá un cuadro de diálogo. En la parte superior del mismo –la que se muestra en la imagen–, pulse sobre el botón Examinar y navegue entre las carpetas del disco rígido hasta dar con la de Partidos Mundial. Dentro de la misma, seleccione el documento que corresponda.



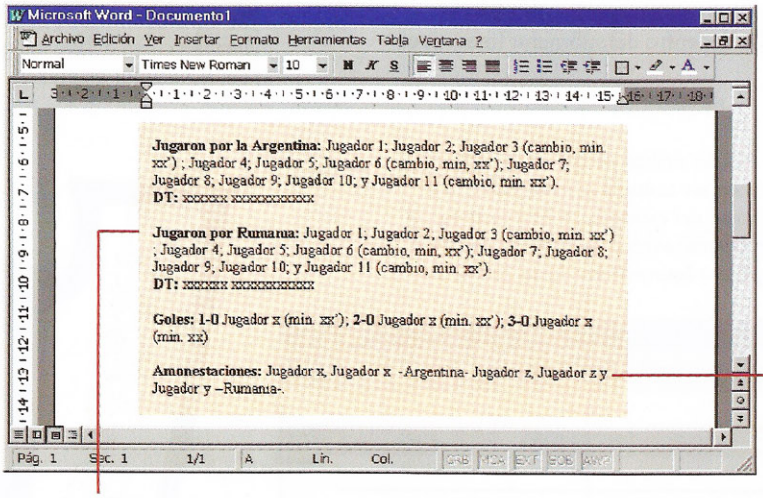


Un poco de color nunca está de más

Como puede verse en la ficha que aparece de ejemplo, además de aparecer destacados con negrita los títulos de cada concepto, a los cuadros de texto se les ha agregado un fondo de color a fin de que su aspecto sea más estético. Recuerde que para modificar los cuadros se debe acudir a las opciones que aparecen en el menú contextual del mismo o en el menú Formato.

Sabía que

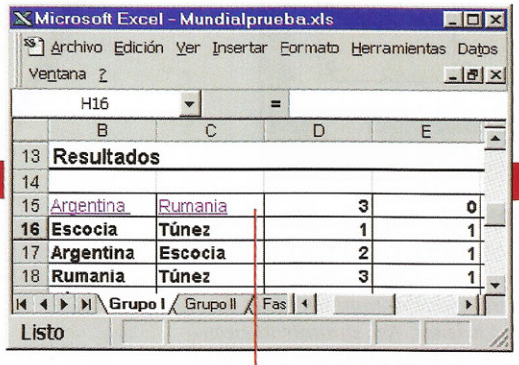
La mejor forma de conseguir la información relativa a los partidos disputados es copiar las fichas técnicas que aparecen en las páginas deportivas de los diarios. Para no perderse detalle, si utiliza el modelo de ficha de *Clarín* tendrá a su alcance toda esta información y más. Con la PC, se ahorra de tener que guardar recortes de papel que luego se pierden.

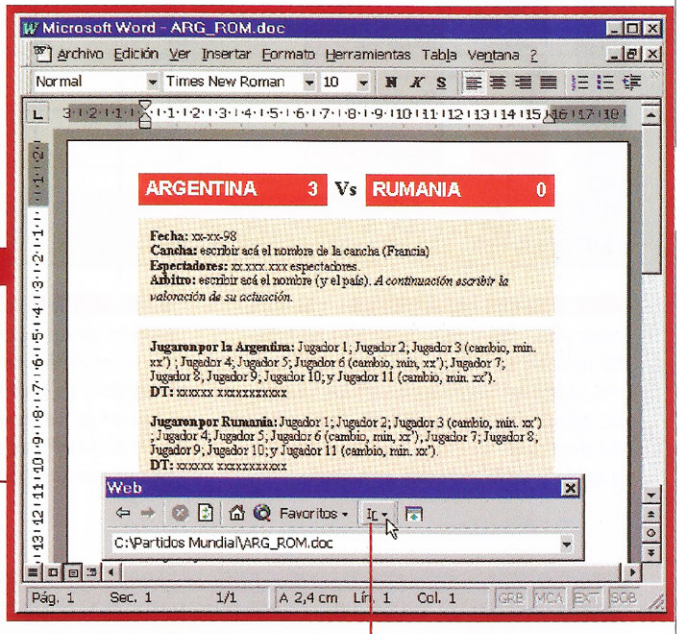


ACERCA DEL ORDEN - El formato de la ficha técnica debe permitir leer ésta con facilidad. Por lo tanto, utilice tamaños de letra superiores al 10 y deje espacios de separación entre los distintos apartados del bloque informativo.

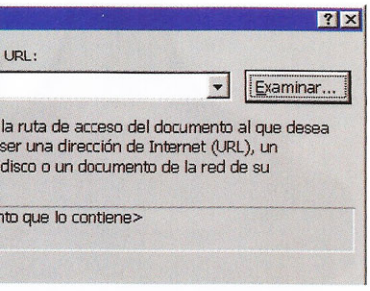
SUSTITUYA EL CONTENIDO POR DATOS REALES *Cuando se defina la plantilla, lo mejor es, en lugar de utilizar datos ficticios, escribir textos que impidan que se produzca una confusión. Luego, en su redacción definitiva, sólo se tendrá que cambiar el texto falso por datos reales.*

ASÍ FUE EL PARTIDO - *En el tercer bloque de la ficha, debajo de los dos anteriormente citados, constará la información relativa al desarrollo de un partido de fútbol: jugadores, cambios, goleadores, etc.*





4 UN SIMPLE CLIC - El partido en cuestión aparecerá coloreado y si pasa el cursor por encima del mismo, éste adoptará la forma de una mano. Pulse sobre el enlace establecido para visualizar la ficha del partido.



MENÚ DE NAVEGACIÓN - *Para regresar a la planilla de cálculo, despliegue el contenido del botón Ir a y haga clic sobre la opción Atrás. La misma operación se ejecutará si hace lo propio sobre el botón que aparece con una flecha que señala a la izquierda.*

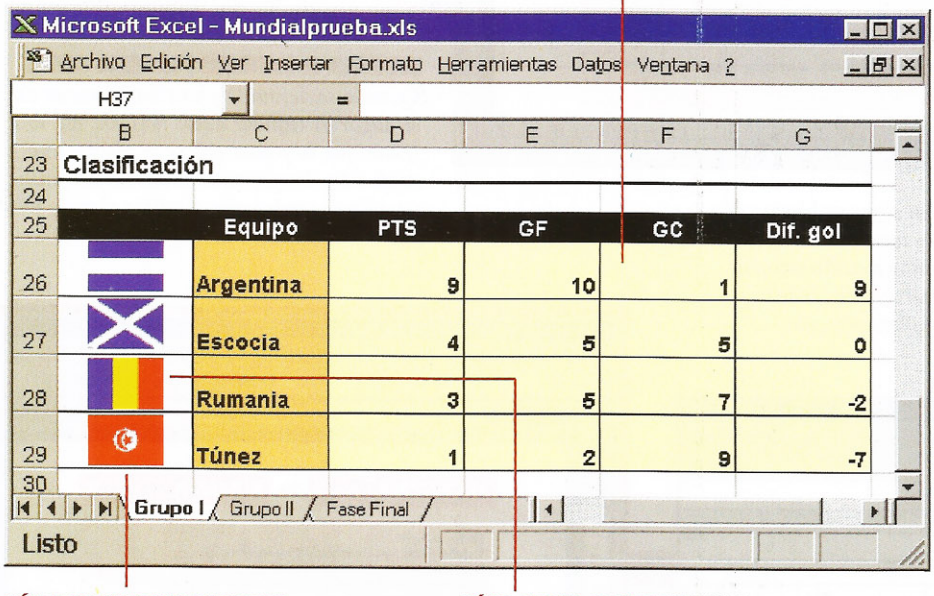
Una presentación formidable

Siempre es posible mejorar el aspecto de los documentos. Para ello, la inclusión en los distintos documentos de las banderas de los países participantes en el campeonato ofrecerá una destacada nota de color. Para conseguir las imágenes, puede realizar una búsqueda en Internet –existen numerosos sitios donde encontrar este tipo de material–. Guarde los archivos hallados en una carpeta de fácil acceso y luego utilice la opción Imagen, del menú Insertar, para agregar los objetos a la planilla de cálculo. La función que deberá utilizar, dentro del submenú Imagen, es Desde archivo.

Un consejo

Para buscar sitios en la Web que contengan imágenes de banderas, lo más adecuado es que utilice su buscador favorito e introduzca como clave las palabras "world flags" –banderas del mundo–. Aparecerán distintas direcciones a las que podrá acceder para conseguir dicho material. Cuando haya visualizado la bandera que buscaba, pulse sobre ella con el botón derecho del mouse y elija la opción Guardar imagen como o Save image as, dependiendo del Navegador empleado.

ACERCA DEL TAMAÑO - *Ya que utiliza imágenes, lo mejor es que éstas aparezcan en un tamaño considerable. Si es necesario, como en el caso del ejemplo, deberá ampliar la altura de las filas correspondientes a la tabla de clasificación para que se adapten a las medidas de las banderas.*

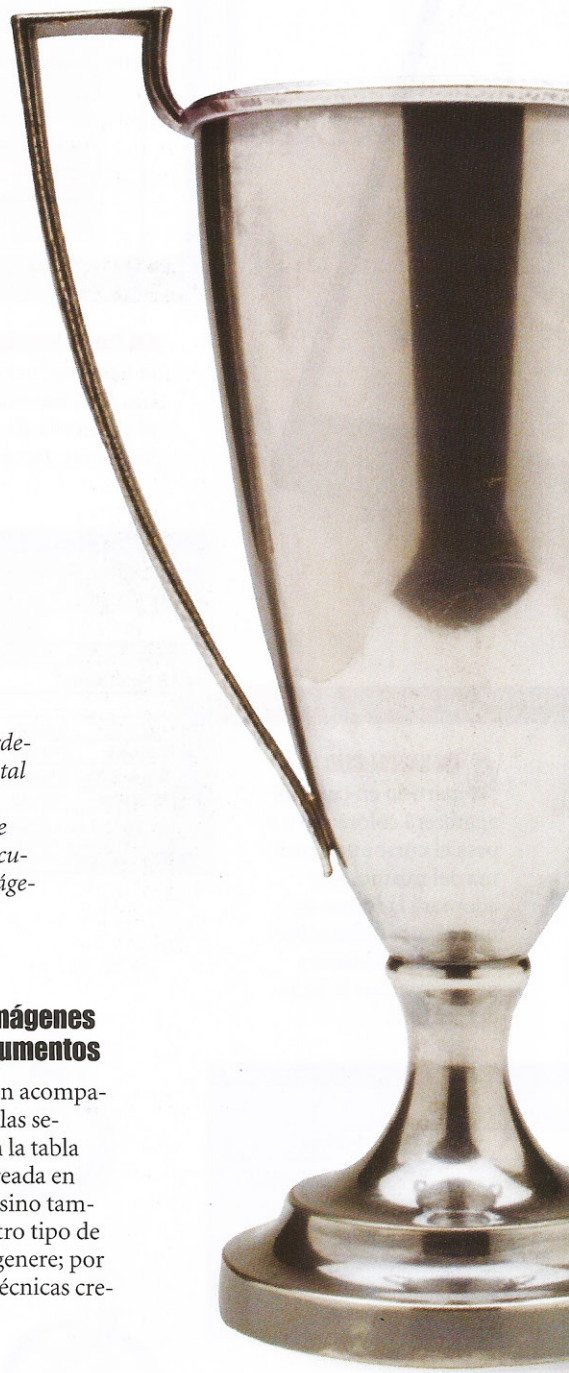


DÓNDE COLOCAR LAS BANDERAS - *Un buen lugar para ubicar las banderas es antes del nombre del equipo. Si no lo hace de esta manera, la inclusión de las imágenes puede traerle algún tipo de problema dentro de la estructura general de la tabla y de la planilla de cálculo.*

CÓMO AFECTA AL ORDENAMIENTO - *Cuando realice la ordenación de los equipos según los puntos conseguidos, tal como se explicó en la lámina interior, si ha incluido imágenes de banderas selecciónelas también antes de utilizar la herramienta Ordenar. Así, durante la ejecución de la operación las celdas que contienen las imágenes se reordenarán junto al resto de elementos.*

Aproveche las imágenes en distintos documentos

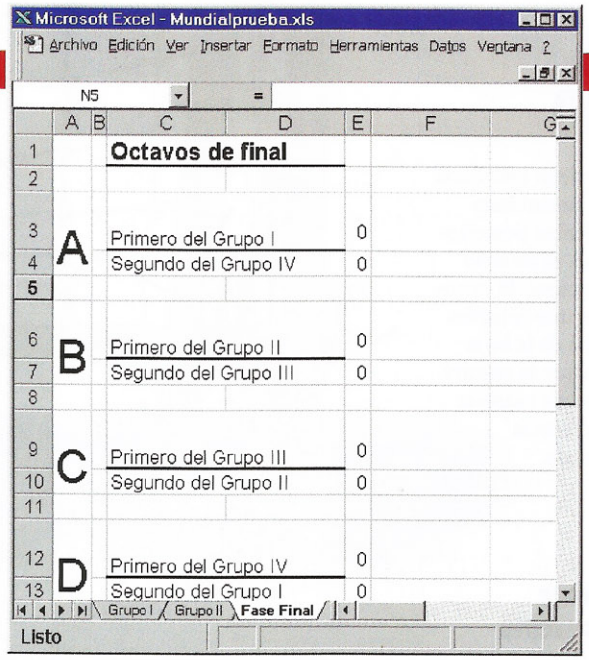
Las banderas pueden acompañar los nombres de las selecciones no sólo en la tabla de clasificaciones creada en la planilla de Excel, sino también en cualquier otro tipo de documento que se genere; por ejemplo, las fichas técnicas creadas con Word.



Cómo generar la última hoja del libro

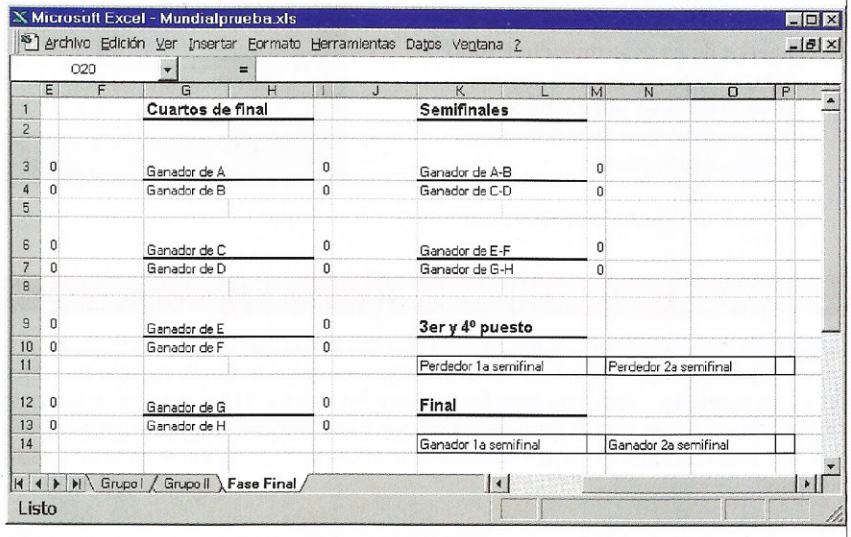
A fin de que sus estadísticas de la fase final del Mundial sean claras y comprensibles deberá modificar el tamaño de diversas casillas. Para empezar, defina los ocho emparejamientos correspondientes a los octavos de final, luego, los cuatro de los cuartos de final y, en última instancia, las semifinales, la final y el partido por el tercer y el cuarto puestos.

1 LA PRIMERA ELIMINATORIA - Tras escribir en la casilla C1 el título "Octavos de final", defina en la misma columna los emparejamientos de dicha ronda –en el ejemplo, se han tomado datos ficticios–. Para tener mejor organizada la estructura, en la columna A puede adjudicar un nombre a cada eliminatoria –por ejemplo, con una letra–, y para destacar este elemento, utilizar un tamaño de letra grande y combinar y centrar dos celdas.



ESTRECHE ALGUNAS COLUMNAS - Por ejemplo, la B y la E. Así conseguirá que la estructura general de la hoja se muestre mucho más compacta. Además, para separar a los equipos de una eliminatoria puede establecer que el que aparezca en la celda de arriba tenga definido un borde inferior.

2 CUARTOS DE FINAL, SEMIFINALES Y FINAL Para el resto de rondas establezca la misma estructura formal. Por lo tanto, para introducir los cuartos de final, por ejemplo, copie cuatro de los emparejamientos de los octavos de final y péguelos en la columna H. El aspecto puede mejorarse si se amplía el ancho de las columnas que separan cada fase.



A cuatro partidos de la gloria

Una vez finalizada la fase previa del Mundial, deberá preparar la estructura correspondiente a las eliminatorias finales del campeonato. Para hacerlo, seleccione dentro del libro una hoja de cálculo en blanco y dentro de ella defina los distintos emparejamientos que pueden producirse. Sin embargo, como ocurría en la fase previa del torneo, aún no dispone de los datos definitivos –hasta que no se celebre el sorteo, no se conocerán los emparejamientos–, de modo que por el momento tendrá que basarse en la estructura general establecida por la FIFA para este evento.

Acerca de la estructura de la fase final

Según lo previsto por la organización del Mundial, de los 32 equipos que participan en la fase previa, sólo los dos primeros de cada grupo se clasificarán para la siguiente ronda. De esta manera, un total de 16 equipos quedarán emparejados en eliminatorias de uno contra uno –siguiendo un diagrama aún por definir– y se enfrentarán a partido único para decidir cuál de ellos accede a la siguiente ronda.

Por cierto

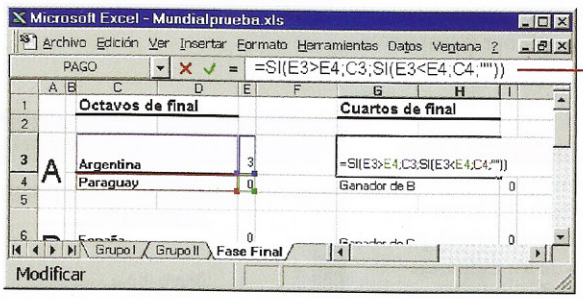
Malgastar esfuerzos cuando se trabaja no es recomendable. Por este motivo, aunque podrían relacionarse las hojas de los grupos de clasificación con la de la fase final, será mucho más sencillo que se introduzcan manualmente los nombres de los equipos clasificados, que definir complejas fórmulas para que el proceso se realice automáticamente. A veces, la opción más simple es la más adecuada.

Objetivo cumplido

Para ahorrar tiempo y dejar que Excel se ocupe de establecer automáticamente los emparejamientos posteriores a los cuartos de final, el usuario sólo tendrá que preocuparse de introducir algunas fórmulas muy simples en determinadas casillas de la hoja Fase final. El principio que se seguirá es elemental: el equipo que marque más goles, debe aparecer en la siguiente ronda del torneo.

Pasando a la siguiente ronda... automáticamente

La operación para conseguir que la hoja correspondiente a la fase final del torneo se genere automáticamente es muy simple. Se trata de escribir en la casilla reservada al ganador de un determinado partido la fórmula que aparece en el ejemplo de la derecha –adaptando en cada caso los datos de la referencia de celda, por supuesto–.

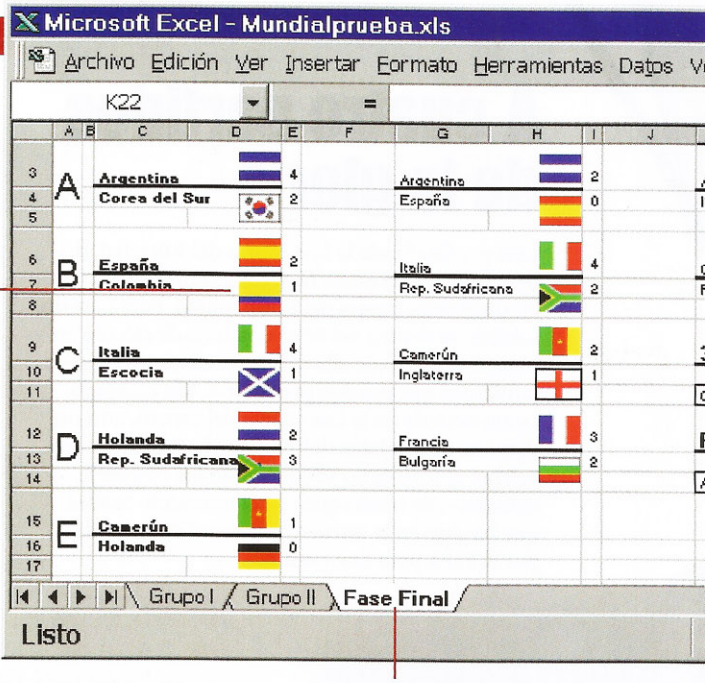


QUÉ SIGNIFICA ESTO - *Si el valor que aparece en la celda E3 es mayor que el de la casilla E4, en G7 debe aparecer el contenido de la casilla C3 –es decir, Argentina–. Por contra, si el resultado es menor, debería aparecer el contenido de la celda C4 –es decir, Paraguay–. Así de sencillo.*

Cuál tiene que ser el resultado final

La fórmula explicada deberá repetirse en todas las casillas que corresponda, incluyendo aquellas que aparecen dentro del apartado semifinales, final y partido por el tercer y cuarto puesto. Cuando lo haya hecho, para ver que todo funciona correctamente, escriba unos equipos y unos resultados ficticios. Si no cometió ningún error, a medida que vaya introduciendo los datos verá cómo se autogenera la siguiente ronda del campeonato.

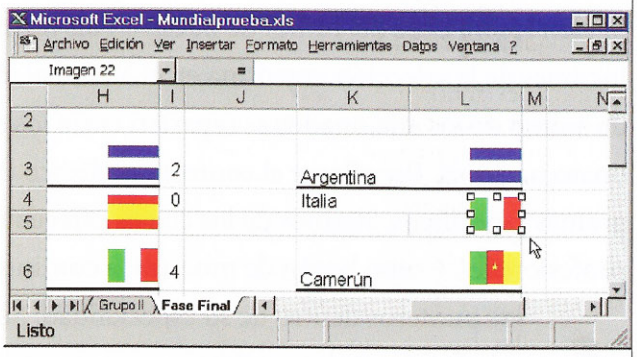
CUIDANDO EL ASPECTO VISUAL - *Como ya se mostró anteriormente, la inserción de banderas dará al documento un aspecto brillante. Y es que la eficacia del cálculo no está reñida con el diseño. Para que todas las banderas tengan el mismo tamaño, después de insertar una, haga doble clic sobre ésta. Aparecerá su cuadro de Formato, dentro del cual, en la ficha Tamaño, podrá definir el ancho y el alto exactos de la misma.*



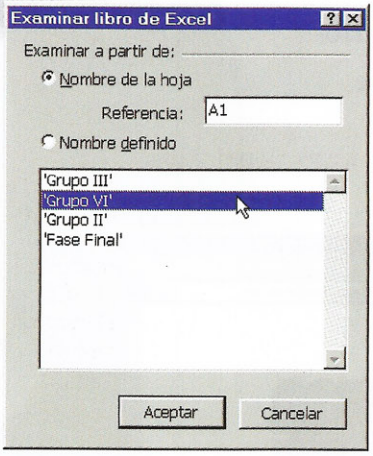
MEJOR ORGANIZARSE - *Si no lo ha hecho aún, recuerde cambiar el nombre que aparece en la lengüeta de la planilla para que se lea el concepto Fase Final. Así encontrará rápidamente dentro del libro el resultado que busca.*

Cómo crear hipervínculos dentro del mismo archivo

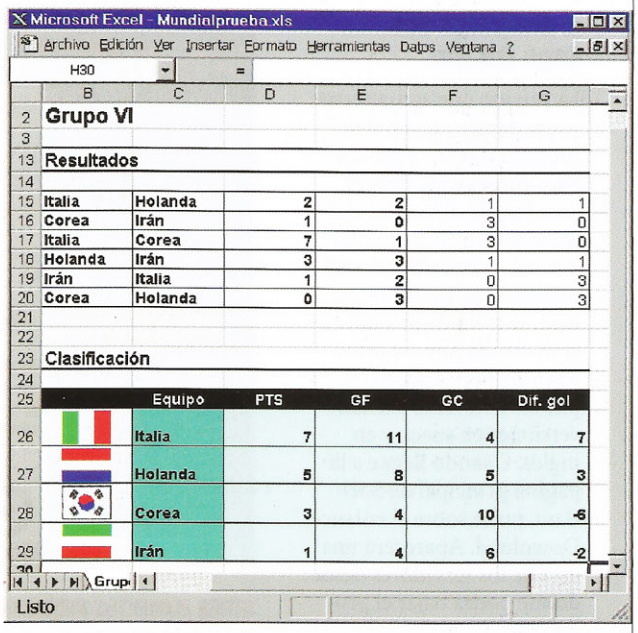
Un último detalle. A medida que se vayan completando los resultados de las rondas finales del Mundial, quizá le interese conocer cuál fue la trayectoria de los equipos clasificados durante la fase previa. Para obtener inmediatamente información sobre este aspecto, cree hipervínculos internos dentro del archivo. Hacerlo es muy fácil.

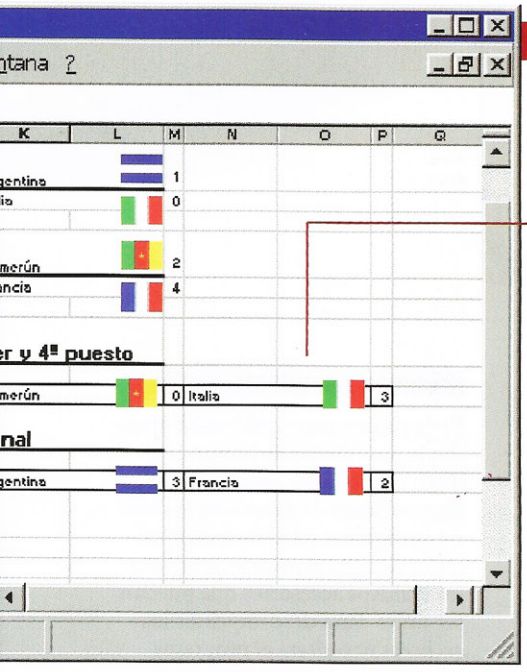


1 SELECCIONE LA BANDERA DEL PAÍS EN CUESTIÓN - A continuación, busque en qué grupo de la fase previa participó y, cuando lo sepa, despliegue el menú Insertar y elija la opción Hipervínculo.



2 DEFINA EL ENLACE - Aparecerá un cuadro de diálogo, en la parte inferior del cual se encuentra la opción Ubicación dentro del archivo. Si pulsa sobre el botón Examinar que aparece dentro de esta área accederá a la pantalla que aparece a la izquierda del texto. Aquí deberá seleccionar la hoja del libro con que desea vincular la imagen.





EL CAMPEONATO, PUNTO POR PUNTO - *Recuerde que, si lo desea, también puede utilizar la plantilla de ficha técnica creada para la primera fase del campeonato a fin de visualizar el desarrollo completo de un partido a través de un hipervínculo.*

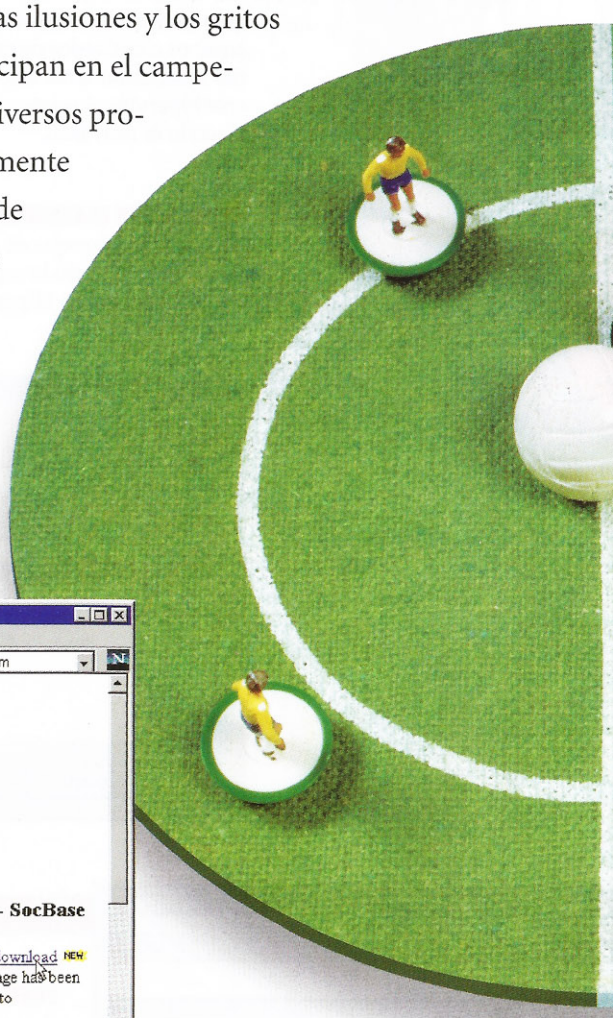
3 UN VISTAZO INMEDIATO Tras pulsar Aceptar, el vínculo se habrá establecido. En el ejemplo, cuando a partir de ahora se pulse sobre la bandera de Italia que aparece en las semifinales, Excel mostrará los resultados y clasificación del Grupo VI. La operación puede repetirse con el resto de banderas.

Habrá que estar atentos al sorteo

La FIFA siempre diseña la estructura del campeonato antes de que éste se inicie. En el caso de los cruces de la fase final, el organismo internacional dibuja un árbol donde los encuentros se establecen según la clasificación de los equipos dentro de su grupo –por ejemplo, el primero del grupo tal contra el segundo del grupo cual–. Cuando se haga pública esta estructura, deberá copiarla en esta planilla.

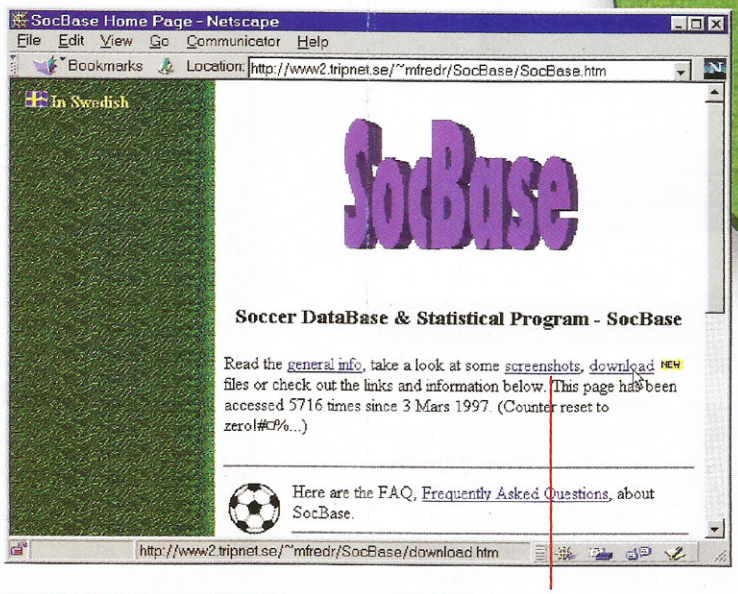
Locos por el fútbol

Si bien los hinchas del fútbol de nuestro país unen sus corazones una vez cada cuatro años para seguir las evoluciones de la selección argentina en el Mundial, durante el resto de meses, las ilusiones y los gritos de ánimo de los aficionados se reparten entre los distintos equipos que participan en el campeonato nacional. Para llevar el control estadístico de la competencia existen diversos programas específicos, algunos de los cuales ofrecen unas prestaciones prácticamente profesionales. Como botón de muestra, a continuación presentaremos uno de los punteros dentro de su especialidad: SocBase. Este programa, que puede conseguirse en Internet en su versión shareware, permite estructurar y organizar los datos de un campeonato de fútbol y tener al día toda la información que se deriva de su desarrollo. Prepárese para saltar a la cancha, pues con SocBase podrá vivir el fútbol aún más de cerca.



El programa que llegó del frío

La versión que actualmente se encuentra en la red del programa es SocBase 2.4. Para conseguirla deberá acceder a la dirección electrónica http://www2.tripnet.se/~mfredr/SocBase/SocBase.htm. Como observará, se trata de una aplicación creada por expertos en informática suecos y, por lo tanto, sólo existen versiones en sueco y en inglés. Cuando llegue a la página principal de SocBase, pulse sobre el enlance Download. Aparecerá una lista de los servidores desde donde podrá bajar el programa.



OTROS ELEMENTOS NECESARIOS
Para que el programa funcione también necesitará la librería vbrun300.dll. Podrá conseguirla desde la misma página principal de SocBase.

EJEMPLOS - *Desde este enlace tendrá acceso a algunos ejemplos de muestra para saber cómo llenar las fichas que aparecen en la aplicación.*

Archivos complementarios

En la página principal también tendrá la posibilidad de importar al disco rígido de su computadora algunas bases de datos creadas con este programa relativas a campeonatos de todo el mundo, así como los archivos accesorios que puedan ser útiles. Para descomprimir los archivos necesitará el programa WinZip. Si aún no lo tiene, también podrá conseguirlo en esta dirección.

Sabía que

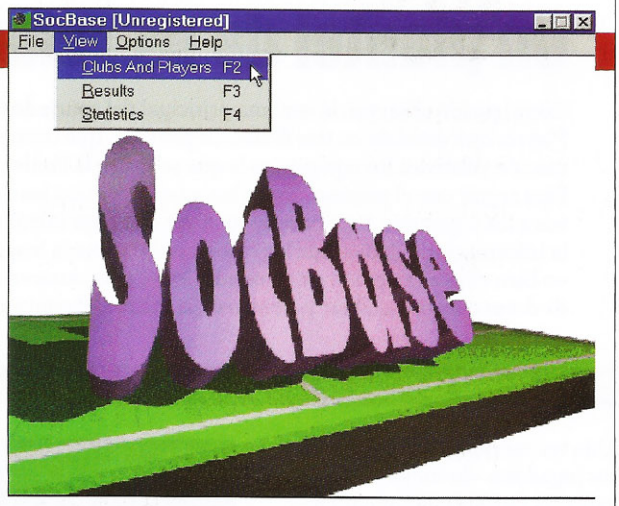
La versión gratuita de SocBase que se encuentra en la red tiene algunas limitaciones con respecto a la versión registrada del programa. Una de las principales es que los campeonatos no pueden tener más de nueve equipos. Si está interesado en crear el torneo definitivo, tendrá que registrarse obligatoriamente.

Otras direcciones donde encontrar programas de este tipo

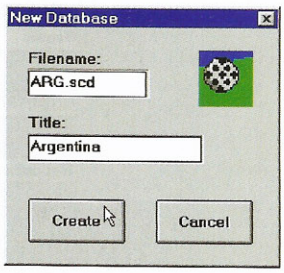
http://www.logical-solutions.com/loso.html
http://users.iafrica.com/h/he/heather/home.html
http://www.timelesstech.com
http://www.cam.net/~sportpl/

Una base de datos para los equipos participantes

Cuando ejecute el programa tras instalarlo, aparecerá una pequeña ventana en el centro de la pantalla con el logotipo del juego y una barra de menúes básicos. Para empezar, despliegue el menú View –Ver– y seleccione la opción Clubs and players –clubes y jugadores–.

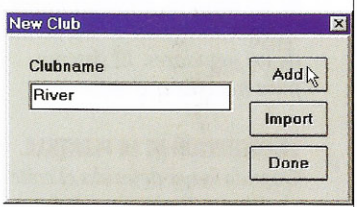


1 ANTES QUE NADA, DEFINA LA ESTRUCTURA - El primer paso será introducir los datos correspondientes a los equipos que formarán parte del torneo. Esta información se guardará en un archivo, que ahora se generará.



2 CREE UNA NUEVA BASE DE DATOS - A continuación, aparecerá el cuadro donde se gestiona la información relativa a los equipos participantes. Para crear un nuevo archivo, vaya al menú File y pulse New. En la ficha que se mostrará, escriba un nombre para el archivo –con la extensión .SCD– y un título. Luego, haga clic en Create.

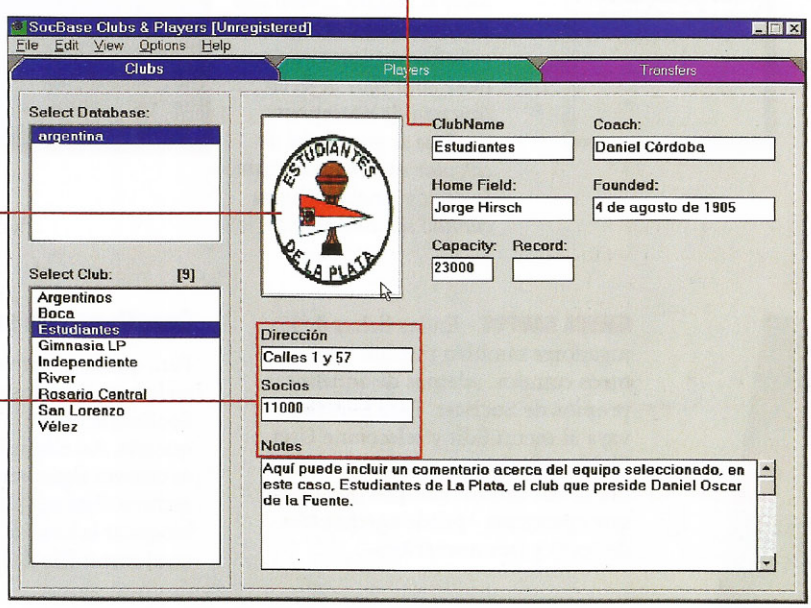
3 ESCRIBA EL NOMBRE DE LOS EQUIPOS - Aparecerá un nuevo cuadro, dentro del cual se le pedirá que escriba el nombre de los distintos clubes que participarán en el torneo. Vaya agregándolos uno por uno. Para hacerlo, utilice el botón Add.



TÍTULOS - *Los títulos que aparecen en todas las fichas del programa están en inglés. Por eso, si no domina dicho idioma lo mejor será que consiga un buen diccionario. En este caso, sepa que Home Field se refiere al nombre del estadio y Coach al del director técnico.*

CREST - *Este espacio está destinado a ubicar el escudo del club. Para hacerlo –previamente deberá tener la imagen digitalizada–, vaya al menú File, despliegue el submenú Import y elija Crest. Desde el cuadro que aparecerá busque el archivo en cuestión.*

CAMPOS DEL USUARIO - *Además de los que aparecen por omisión, el usuario puede agregar algunos campos más a la ficha. Para hacerlo, vaya al menú Edit y seleccione User fields.*



4 AGREGUE LA INFORMACIÓN RELATIVA A LOS CLUBES

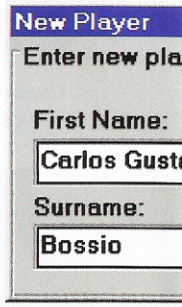
Cuando haya insertado el nombre de todos los equipos participantes, pulse Done. Observará que los clubes aparecen ahora en el área Select Club de la ventana principal –para eso, la base de datos que creó también debe estar activa–. A continuación se tratará de introducir la información relativa a los mismos. Pulse sobre uno y llene las casillas que aparecen en el centro de la ventana. La información puede conseguirla de alguno de los anuarios que periódicamente se publican en nuestro país.

Un plantel de estrellas

Como puede observar, la ventana principal del apartado Clubs and Players está dividida en tres fichas. La primera, que contiene la información relativa a los equipos, es la que se vio en la lámina anterior. Para seguir con el proceso, ahora hay que introducir los datos relativos a los jugadores. Para hacerlo, una vez que haya introducido toda la información relativa a de los clubes, pulse sobre la lengüeta Players –o bien elija esta opción en el menú View–, seleccione en ella la base de datos que desea editar y, dentro de la misma, el equipo en cuestión.

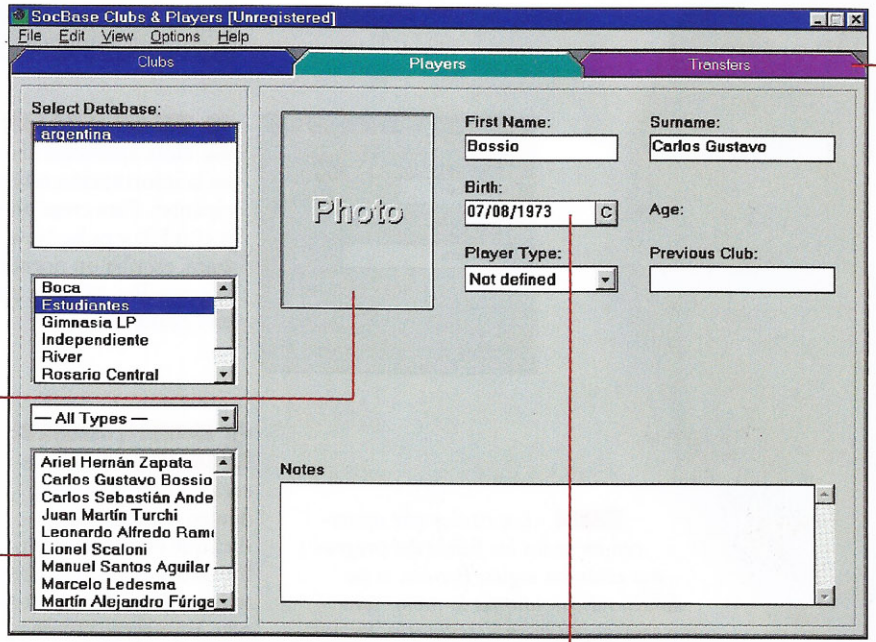
Y ahora, los jugadores... que no son pocos

Al igual que se hizo para introducir el nombre de los equipos, despliegue el menú Edit y seleccione la opción New. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que deberá escribir el nombre y apellido de cada futbolista. Las ediciones especiales de *Clarín* que aparecen al principio de cada temporada le serán de gran ayuda, ya que contienen toda la información necesaria para completar la base de datos.



Cómo definir la ficha de cada futbolista

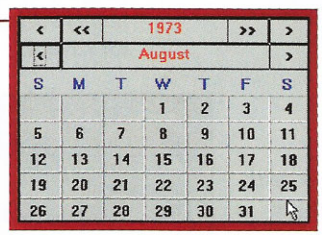
Una vez escritos los nombres de los jugadores –lo mejor es realizar este proceso equipo por equipo–, se trata de ampliar la información relacionada con los mismos. Para ello, pulse sobre el nombre del jugador –después de haber introducido su nombre, éste aparecerá en el cuadro de la parte inferior izquierda de la ventana– y llene los datos personales y profesionales que aparecen a la derecha.



FOTOGRAFÍA - *Como en el caso de los equipos, también puede agregar imágenes en las fichas de los jugadores. El sistema para hacerlo es el mismo.*

VISUALIZACIÓN DE LA PLANTILLA *Cuando haya definido el criterio Player Type –tipo de jugador–, en el espacio donde se visualizan los futbolistas en activo podrá determinar que se muestren todos o sólo aquellos que jueguen en un puesto determinado: arquero, defensores, delanteros, etc.*

EDAD - *Para establecer la edad del jugador, pulse sobre el cuadro combinado Birth –nacimiento– y utilice la herramienta que contiene para fijar la fecha concreta de nacimiento. SocBase se encargará de calcular automáticamente la edad y de actualizarla cuando sea conveniente.*

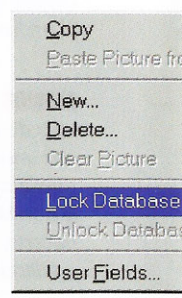


TRANSFERS - *En la tercera ficha de la ventana Clubs and Players encontrará los campos necesarios para definir las compras que realicen los equipos. El mercado del fútbol siempre está activo.*

NUEVOS CAMPOS - En las fichas de los jugadores también pueden insertar otros campos, además de aquellos propios de SocBase. Para hacerlo, vaya al menú Edit y seleccione User Fields. Allí deberá escribir el nombre de los nuevos campos que desea que aparezcan –puede agregar tres de texto y tres numéricos–.

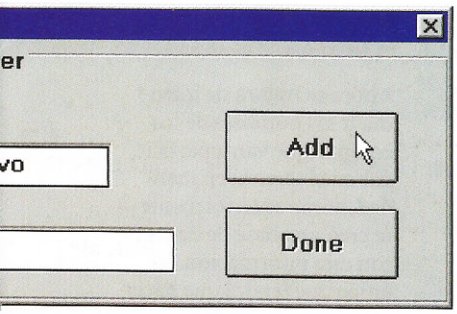
Cuestiones de seguridad

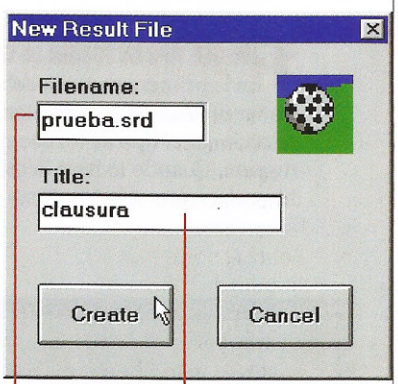
Para que la información introducida en la base de datos no pueda ser alterada, SocBase le ofrece la posibilidad de bloquearla. Así eliminará los riesgos de que se cometa algún error que desordene el archivo. Esta opción, junto a la de desbloquear la base de datos, está ubicada en el menú File de la barra de menúes.



Que empiece el espectáculo

Con los equipos y los planteles ya definidos, se tratará de poner el campeonato en marcha , SocBase permite establecer la estructura de cualquier tipo de competencia futbolística y contiene las herramientas necesarias para mantenerla al día. Es decir, después de cada jornada, se introducirán los datos estadísticos generados y el programa se encargará de organizarlos y mostrárselos de forma ordenada: la clasificación, máximos goleadores, fichas técnicas de cada partido, etc. Para empezar, ya dentro del apartado Results, deberá crear un nuevo archivo –vaya al menú File y pulse New–. Como ocurría en el caso de los clubes y jugadores, antes que nada deberá dar un nombre y un título al archivo.





NOMBRE DEL ARCHIVO *Las bases de datos de las competencias se guardan con la extensión .SRD.*

TÍTULO - *Lo más lógico es que el título de la base de datos sea el nombre de la competencia a disputar.*

Lo mejor es tener paciencia, o un montón de amigos

Sin duda, la parte más pesada del mantenimiento de la base de datos del campeonato son los preparativos, es decir, la inserción de la información relativa a los jugadores. Para hacerlo deberá tener paciencia. Una opción muy interesante es dividir entre varios amigos el trabajo que se debe realizar.

Por cierto

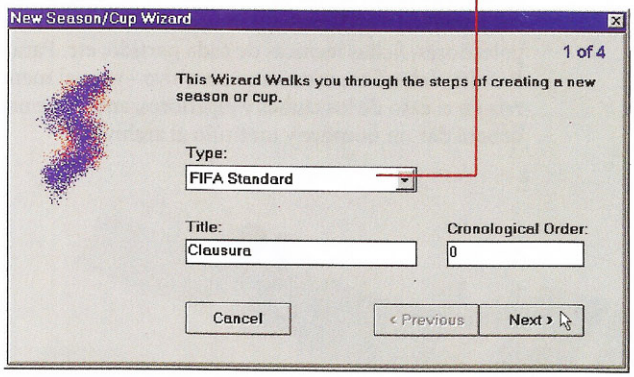
No toda la estructura del programa SocBase es tan rígida como lo que se ha visto hasta el momento. Si despliega el menú Preferences de la barra de menúes de cualquier ventana de la aplicación, podrá activar el cuadro de diálogo Options y modificar en él distintos parámetros relacionados con los tres grandes apartados en que se divide el programa: Clubes y jugadores, Resultados y Estadísticas.

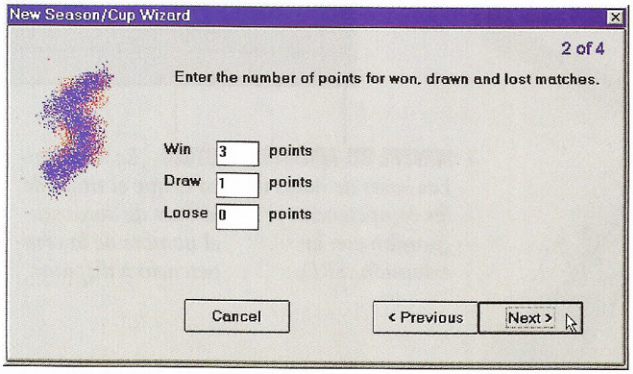
Empieza una nueva temporada...

Tras crear el archivo que contendrá los datos de la competencia, podrá empezar a trabajar en la ventana de Results (resultados). Como primer paso, vaya al menú Edit y active la opción New Season/Cup (nueva temporada). Se pondrá en marcha un asistente para que defina las características de la competencia que desea registrar.

1 ¿DE QUÉ TIPO DE TORNEO SE TRATA? En la primera pantalla deberá poner un título a la competencia y seleccionar el tipo de torneo que se disputa. Cuando lo haya decidido, haga clic sobre el botón Next (siguiente).

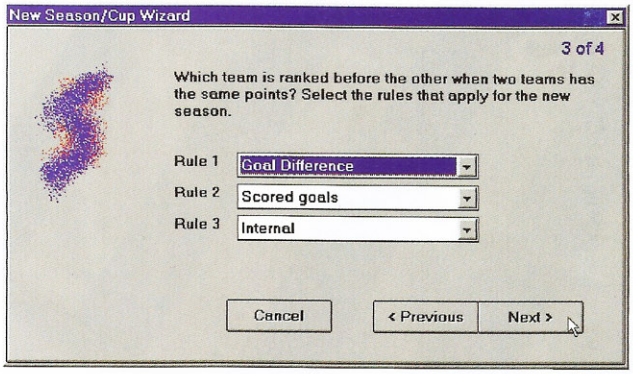
FIFA STANDART - *Es la que corresponde a los torneos de clausura y apertura del campeonato argentino. Seleccione esta opción.*

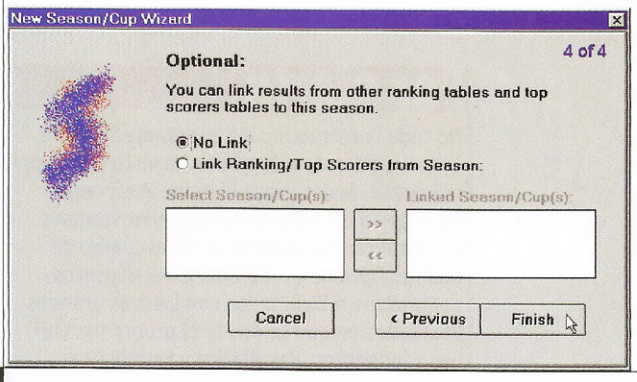




2 ACERCA DE LA PUNTUACIÓN - A continuación deberá establecer los puntos que se concederán por partido ganado, empatado y perdido, respectivamente. Cuando lo haya hecho, pulse Next para pasar a la siguiente pantalla.

3 ESTABLEZCA LOS CRITERIOS DE DESEMPATE - En el tercer paso tendrá que escoger los criterios utilizados para dirimir los empates en la clasificación del torneo. Se trata de establecer tres reglas. Si con la primera dos o más equipos también coinciden, SocBase tomará en cuenta la segunda, y así sucesivamente.





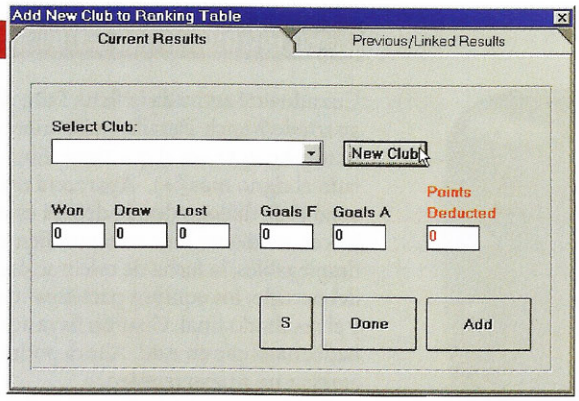
4 RELACIONES - En la última pantalla del asistente, podrá relacionar el torneo que va a crear con otros ya existentes –esto resulta muy práctico si va a gestionar también las divisiones inferiores del fútbol argentino, por ejemplo–. Como éste no es ahora el caso, pulse Finish.

Mezclando datos

Ahora se tratará de introducir los nombres de los equipos que van a participar en el torneo; en realidad, como anteriormente se creó una base de datos con esta información, lo único que tendrá que hacer es importarla. El cuadro de diálogo para hacerlo aparecerá después de pulsar Finish en la última pantalla del asistente.

Sabía que

Si lo desea, también puede emplear SocBase para generar una base de datos del Mundial. Para hacerlo tendrá que definir cada grupo de la fase previa como un torneo aparte y luego crear una nueva competición, relacionada con estos torneos, eligiendo en el primer paso del asistente el modelo Cup (copa).

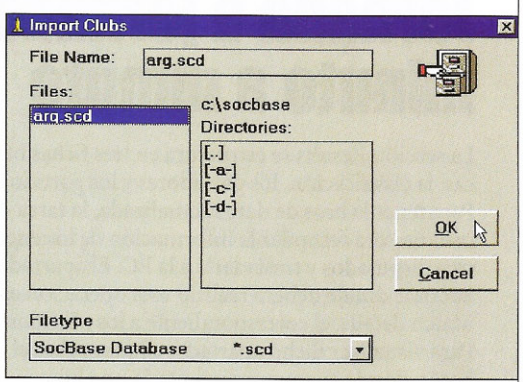


1 INICIE EL PROCESO En la ficha Current Results, pulse sobre el botón New Club para empezar a insertar los equipos. Recuerde que en la versión shareware no podrá agregar más de nueve clubes en un torneo.

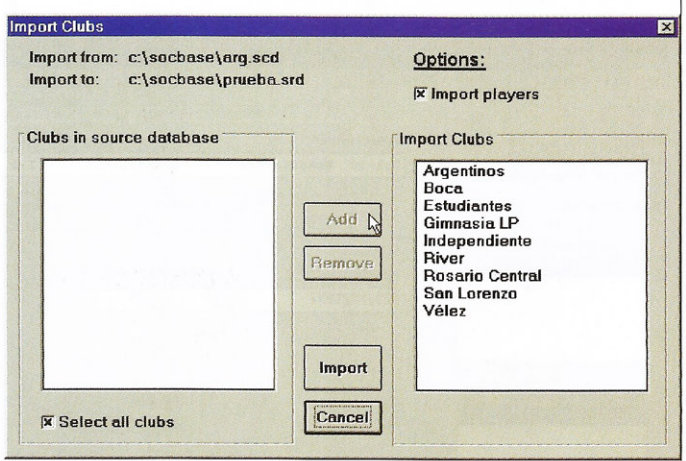
2 IMPORTE LAS BASE DE DATOS - Aparecerá un nuevo cuadro de diálogo, donde se le pedirá que escriba el nombre de un nuevo equipo. En lugar de esto, haga clic sobre el botón Import (importar).

Éstas son sus armas

Crear un torneo con SocBase es muy fácil, ya que el programa habilita distintas herramientas a modo de asistentes para ayudarlo en los distintos pasos y operaciones del proceso general. Quizá la única complicación que pueda encontrar sea el idioma. Por eso, lo más conveniente es que siga el ejemplo que aparece en esta lámina y lea atentamente los comentarios que lo acompañan.



3 BUSQUE EL ARCHIVO REQUERIDO - En el siguiente cuadro de diálogo deberá seleccionar el archivo que contiene los datos que quiere emplear. Cuando lo haya seleccionado, pulse OK. Recuerde que las bases de datos de clubes y jugadores tienen la extensión .SCD.



Cómo agregar los equipos al torneo

Una vez importados los equipos y sus planteles, deberá agregarlos al torneo. El sistema es el siguiente: cuando vuelva a aparecer el cuadro de diálogo que se muestra en el primer paso del proceso de importación de datos, despliegue el cuadro combinado y seleccione uno de los equipos. Luego, pulse Add. Repita la operación hasta que haya incorporado todos los equipos que desee.

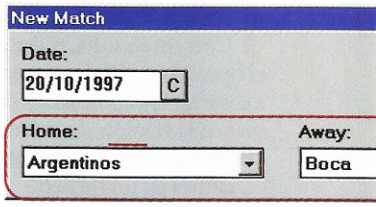
4 TODOS AL MISMO TIEMPO - La ventana de Importar equipo está dividida en dos áreas. En la de la izquierda aparecerán los equipos que están incluidos en la base de datos que se ha cargado. Para copiarlos todos, active la casilla Select all clubs y pulse Add –active también Import players para que se incluyan los planteles de los equipos–. Finalmente, pulse Import.

Jornada a jornada, minuto a minuto

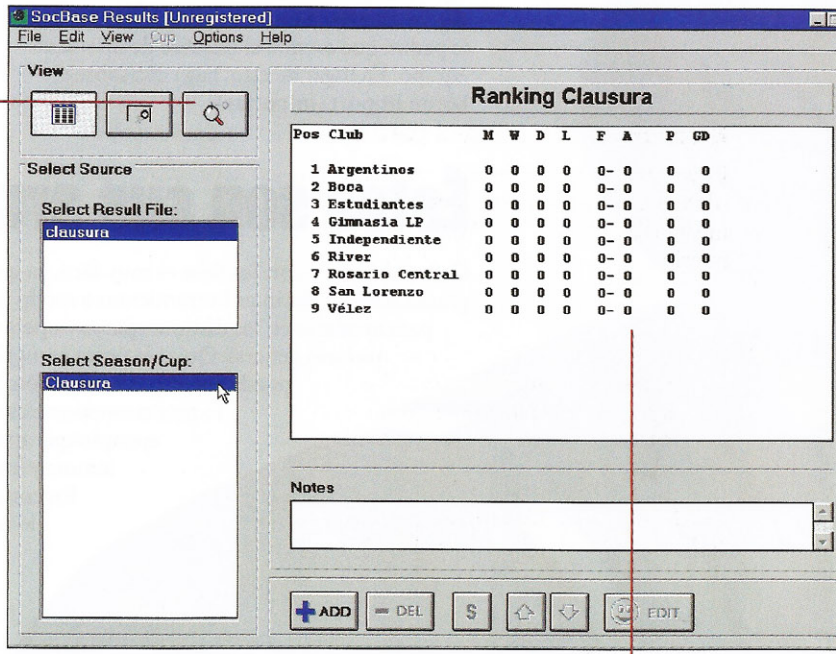
La sección Results se estructura en tres fichas básicas: la clasificación, los goleadores y los partidos. Para tener la base de datos actualizada, la tarea del usuario será recopilar la información de los encuentros disputados y trasladarla a la PC. El apartado de SocBase donde deberá realizar esta operación es Match details, el correspondiente a los partidos. Para visualizar dicho apartado, cliquee sobre el botón donde aparece representada una lupa.

Cómo introducir los datos de un partido

Cuando esté activada la ficha Data del apartado Match Details, pulse sobre el botón Agregar –es el que tiene dibujado el signo más (+). Aparecerá un cuadro de diálogo donde deberá establecer, mediante los correspondientes desplegables, la fecha de celebración del partido, los equipos participantes y el resultado final. Cuando haya acabado, haga clic en Add. Ahora podrá agregar un nuevo registro.

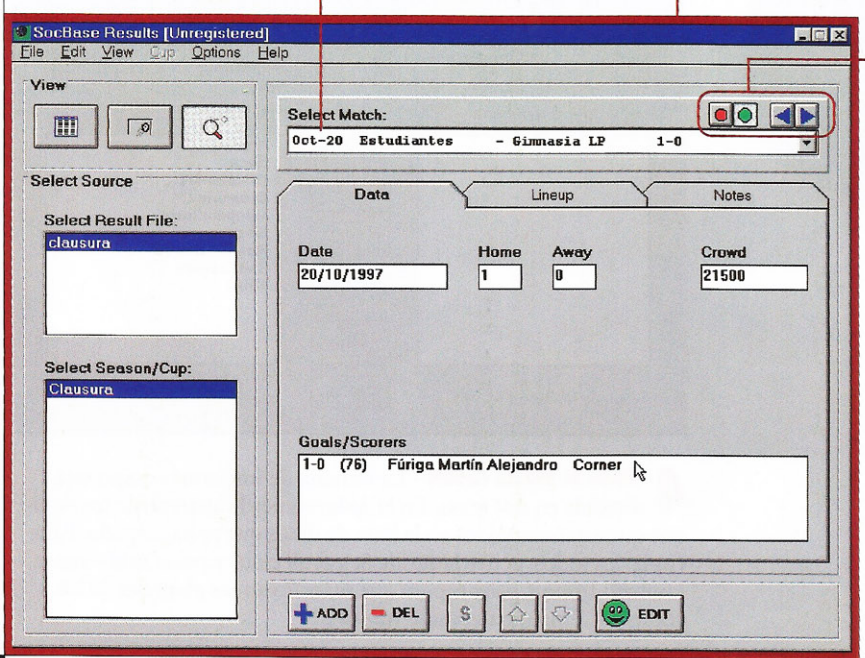


FECHA DE CELEBRACIÓN - *Cuando pulse acá aparecerá el calendario que ya se mostró en la página 274 de este cuaderno.*

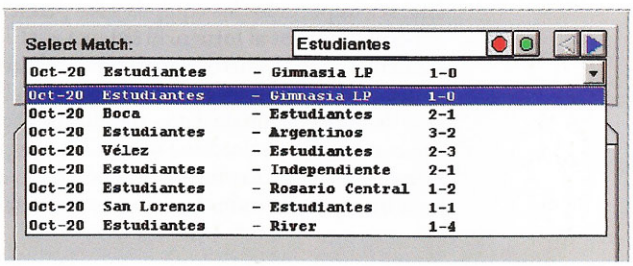


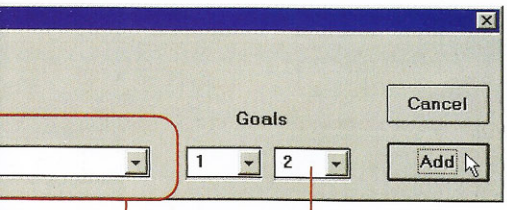
RESULTADOS - *En este desplegable se mostrarán los partidos disputados por todos los equipos o uno concreto, según se indique.*

LISTOS PARA EMPEZAR - *Lógicamente, cuando se genera un nuevo torneo, todos los valores de la clasificación son ceros. En este caso, SocBase utiliza el criterio alfabético para ordenar los equipos.*



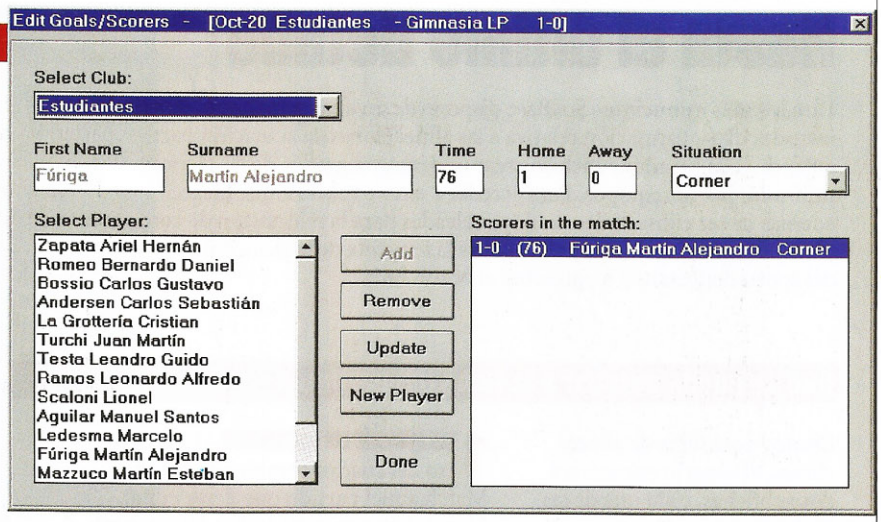
¿QUÉ DESEA SABER? - *Cuando pulse sobre el botón rojo aparecerá un desplegable con los equipos que participan en el torneo. Elija uno para ver los resultados que ha obtenido. Cuando haga clic sobre el botón verde, por el contrario, se mostrarán todos los partidos celebrados. Los botones con una flecha sirven para navegar entre los distintos registros.*





EQUIPOS - *Home hace referencia al equipo que jugó de local y Away al visitante.*

GOLES - *Respete el orden en que aparecen los equipos a la izquierda cuando introduzca el número de goles que cada uno de ellos marcó.*



El centro de operaciones para la introducción de datos

La ventana de Match details se estructura en tres fichas distintas: Data (datos), Line-up (alineaciones) y Notes (comentarios). Desde la primera de las citadas y mediante los botones que aparecen en su parte inferior podrá crear y editar las estadísticas de cada partido.

AÑADIR LÍNEA - *Si hace clic sobre el botón representado con una S se agregará una línea en la clasificación que esté activa en la ventana.*

SUBIR Y BAJAR - *La tabla de clasificación permite mover manualmente el equipo que se tenga seleccionado arriba o abajo de la lista.*

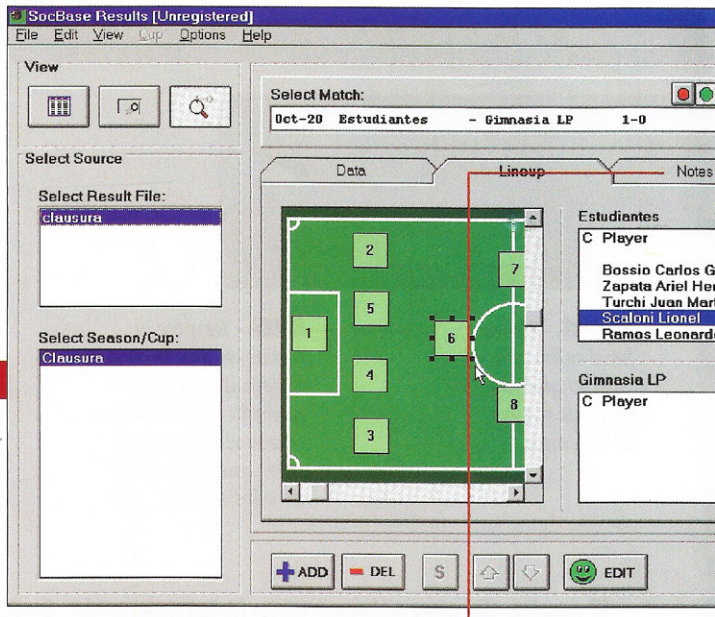
AGREGAR Y BORRAR
En la ficha Data, el empleo de estos botones permite la inserción de un nuevo registro –un partido– o su eliminación, respectivamente.

Quien estuvo acertado en la definición merece un puesto destacado en la base de datos

Para destacar al autor o autores de los goles en un partido, cuando éste aparezca seleccionado en el desplegable, pulse sobre el botón Edit . En el cuadro de diálogo que aparecerá, SocBase le pedirá que especifique el nombre y apellido del jugador que consiguió marcar, el minuto en que lo hizo, el resultado parcial que en aquel momento se estableció y el tipo de jugada que originó el gol. Todos estos datos se tendrán luego en cuenta.

Hasta el último detalle

Para los más minuciosos SocBase dispone de un apartado donde puede introducirse información relativa a las alineaciones, la actuación particular de cada jugador e incluso crear una imagen gráfica de las tácticas utilizadas por los equipos. Para acceder a estas opciones, que luego, además de ser consultadas, serán empleadas para la realización de complejas estadísticas, deberá pulsar sobre la lengüeta de la ficha Line-up del apartado Results y luego sobre el botón Edit.



Qué se puede agregar a la ficha del partido

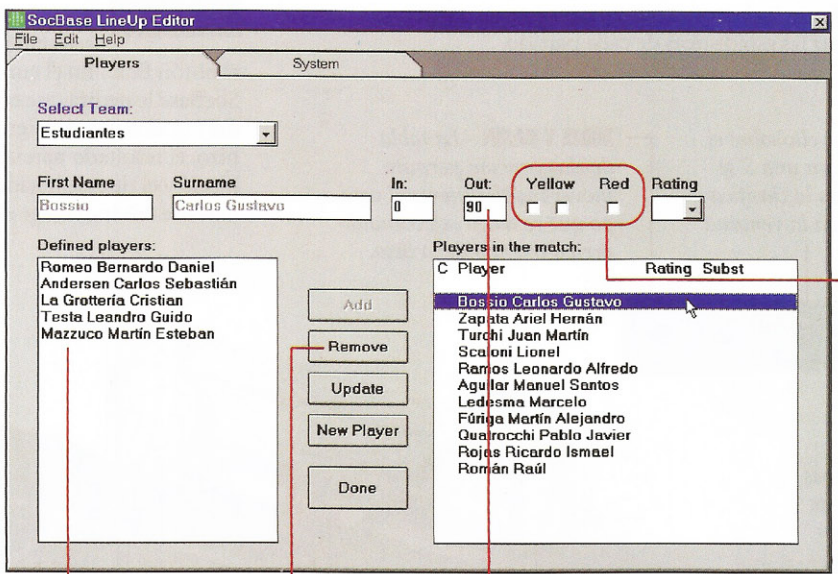
Dentro de la ficha de alineaciones, el usuario encontrará dos subfichas, cada una de las cuales tiene un cometido muy concreto. En la que aparece a la izquierda, llamada Players (jugadores), podrá determinar qué integrantes del plantel disputaron el partido y algunos aspectos referentes a su participación en el juego del equipo.

2 INTRODUZCA EL EQUIPO INICIAL Ya dentro de la ficha Players, agregue al cuadro de la derecha los jugadores que participaron en el encuentro. Para hacerlo, utilice el botón Add.

3 CÓMO JUGÓ... - Finalmente, haga clic sobre cada jugador de la lista de la derecha para definir aspectos como el número de minutos jugados, las tarjetas recibidas y la valoración que se hizo de su juego, entre otros.

1 SELECCIONE UN ENCUENTRO - Elija dentro del cuadro combinado Select Match aquel partido que desee editar. Luego, como ya se ha indicado anteriormente, haga clic sobre el botón que aparece con esta opción en la parte inferior de la ventana.

COMENTARIOS - *En la tercera lengüeta del cuadro de diálogo existe un espacio reservado para cualquier tipo de comentario que quiera realizar acerca del partido.*



TARJETAS - *Pulse sobre la casilla que corresponda para indicar que al jugador se le mostró una cartulina amarilla (Yellow) o roja (Red).*

SUPLENTES - *Para agregar un jugador que no salió al principio del partido pero acabó jugando, cuando haya establecido el equipo inicial pulse sobre dicho futbolista y luego sobre el botón Add.*

QUITAR - *Si se equivoca, haga clic acá para eliminar al jugador que esté seleccionado de la lista.*

CAMBIOS - *Si el jugador fue sustituido o expulsado, indique acá el minuto en que abandonó la cancha.*

Un consejo

El cuadro combinado Rating le permite valorar la actuación de los jugadores en el partido. Para hacerlo deberá emplear la escala que va de cero –el deportista jugó pésimamente– a diez –su juego fue excepcional–. Si quiere ahorrarse trabajo, emplee la puntuación que otorga *Clarín* en sus fichas técnicas.

Siempre estará a tiempo de agregar aquel jugador que acaban de comprar

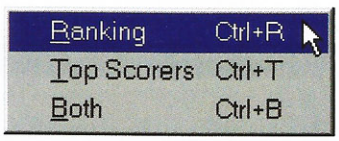
Observará que en la ficha Players, el botón New Player (nuevo jugador) aparece activo en todo momento. Podrá utilizarlo para incorporar al plantel a un futbolista que no tenía registrado. Sin embargo, esta incorporación no quedará archivada en la base de datos de Clubes y jugadores. Tenga esto presente en relación a la siguiente temporada.

Por cierto

El número que aparece dentro de los cuadrados que representan a los jugadores en la pantalla de tácticas viene determinado por el orden en que dichos jugadores fueron ubicados dentro de la ficha Players. Tenga esto muy en cuenta a la hora de agregar los futbolistas al equipo inicial. Empiece siempre por el arquero, siga con los defensores, luego con los volantes, y finalmente con los delanteros.

Esa obsesión por ser primero

Cuando haya completado los resultados de una jornada, pulse sobre el botón Ranking para ubicarse en dicho apartado. Así podrá consultar, entre otras cosas, la clasificación acumulada del torneo. Para actualizarla –tenga en cuenta los últimos datos insertados en la base de datos–, despliegue el menú Edit, seleccione Update y, dentro de las opciones que contiene, haga clic sobre Ranking. SocBase reordenará los equipos según los criterios que tenga definidos.



Acá el DT tiene mucho que decir

Cuando pulse sobre la lengüeta System (táctica) del cuadro de diálogo Match details, en pantalla aparecerá un terreno de juego para que pueda representar el sistema táctico planteado por el DT. Si quiere ahorrar algo de tiempo y esfuerzo, en lugar de colocar los jugadores uno por uno, seleccione una de las tácticas predefinidas de que dispone la aplicación y cliquear en Arrange. En todo caso, luego siempre podrá realizar los retoques que considere pertinentes.

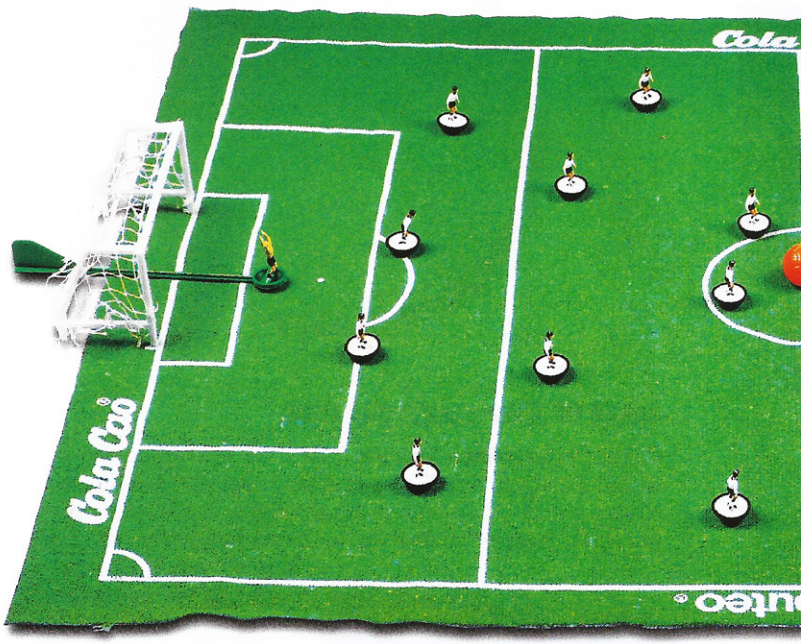
Ranking Clausura

Pos	Club	M	W	D	L	F	A	P	GD
1	River	8	4	3	1	22	15	15	+7
2	Boca	8	4	3	1	14	11	15	+3
3	San Lorenzo	9	3	4	2	20	17	13	+3
4	Estudiantes	8	4	1	3	13	14	13	-1
5	Rosario Central	9	3	2	4	13	17	11	-4
6	Argentinos	8	3	1	4	16	15	10	+1
7	Vélez	8	2	4	2	13	13	10	0
8	Gimnasia LP	8	2	2	4	8	13	8	-5
9	Independiente	8	1	2	5	13	17	5	-4

Qué significan las letras que aparecen en la clasificación	
M	partidos disputados
W	partidos ganados
D	partidos empatados
L	partidos perdidos
F	goles a favor
A	goles en contra
P	puntos acumulados
GD	diferencia de goles

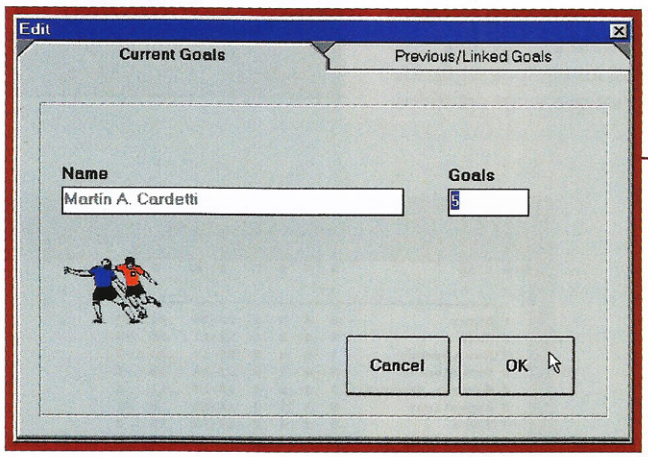
Goles son amores

Además de mostrar siempre actualizada la tabla de clasificaciones de equipos, SocBase tiene un apartado específico para los máximos goleadores. Éste es un aspecto vital en el desarrollo de cualquier torneo. Para acceder a él, el usuario deberá pulsar sobre el botón que aparece en el cuadro de Results entre el de clasificaciones y el de partidos –el que tiene dibujada un arco–.

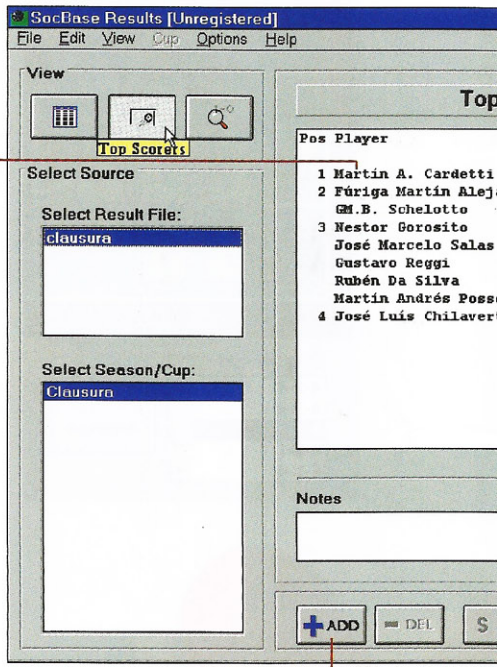


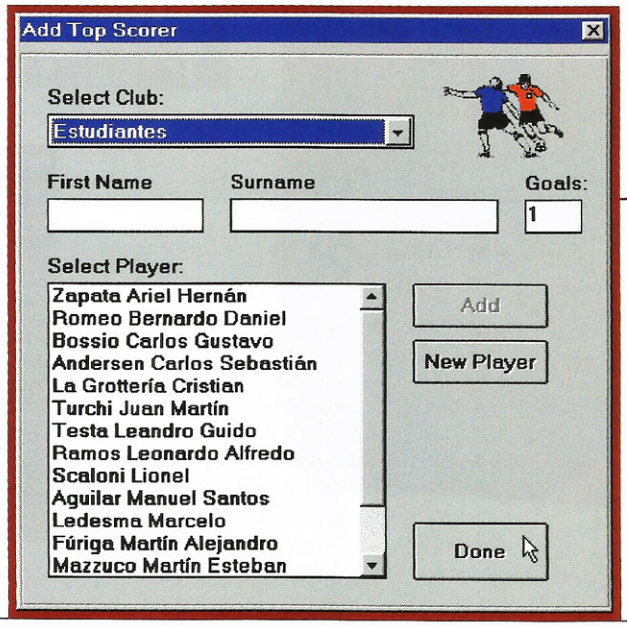
Cómo trabajar con la tabla de goleadores

Para actualizar la base de datos de goles, el programa se basará en la información que se haya introducido previamente en el apartado Match details. De esta manera, las operaciones que realizará siempre serán automáticas. Cuando desee poner al día los datos de dicha tabla, vaya al menú Edit, despliegue el submenú Update y seleccione Top Scorers. Dicho submenú también ofrece la posibilidad de actualizar, al mismo tiempo, esta tabla y la de la clasificación del torneo.



CÓMO EDITAR - Para editar un registro concreto –incluso para relacionarlo con el contenido de otras bases de datos–, haga doble clic sobre el mismo en la tabla de goleadores o bien selecciónelo y pulse el botón Edit. Aparecerá un cuadro de diálogo especial para este tipo de operaciones.





ENTRADA MANUAL DE DATOS - Si quiere introducir manualmente el nombre de un goleador en la tabla, emplee en este caso el botón Add que aparece en la ventana principal de Top Scorers. En el cuadro de diálogo que se muestra podrá seleccionar el jugador que corresponda y escribir el número de goles definidos.

Por cierto

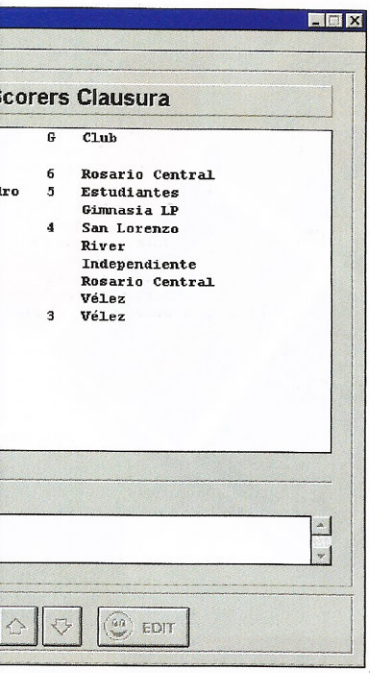
Si introduce manualmente datos en la tabla de goleadores y luego pulsa Update Top Scorers, los registros agregados desaparecerán. Y es que la tabla sólo reconocerá como oficiales aquellos goles que puedan ser validados en las fichas técnicas de los partidos del apartado Match details.

Más vale prevenir...

Cuando se trabaja con tantos datos, lo más práctico y recomendable es realizar de vez en cuando una copia de seguridad del archivo que los contiene. Para hacerlo en SocBase, abra el menú File de la barra de menúes y elija la opción Compact. El proceso se completará con solo pulsar los botones Compact y luego Done del cuadro de diálogo.

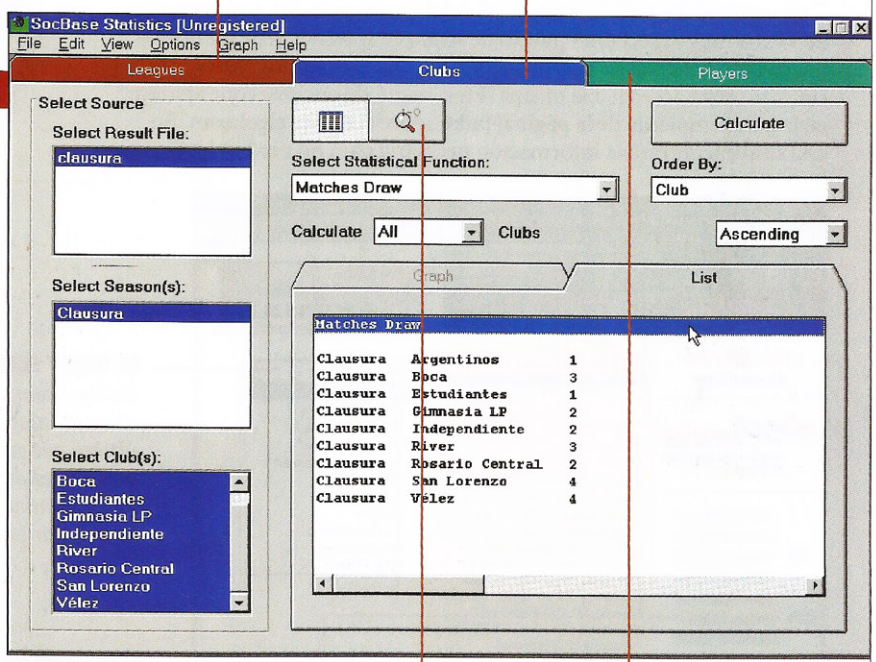
Un consejo

Si le queda cualquier duda acerca del funcionamiento del programa, siempre puede activar la ayuda del programa –accesible desde el menú Help de la barra de menúes–. El único inconveniente para su consulta, como es norma en la aplicación, es que sólo está disponible en inglés.



Estadísticas

El tercer apartado del programa está dedicado en exclusiva a las estadísticas –Statistics–. Para acceder a él pulse <F4> o bien vaya al menú View y seleccione la opción que aparece con este nombre.



LEAGUES - *Desde esta ficha podrá conocer datos que se refieren a un torneo en su globalidad –promedio de goles marcados, por ejemplo– .*

CLUBS - *Esta lengüeta da acceso a la ficha que le permitirá obtener información estadística sobre cada equipo en particular.*

UN AMPLIO ABANICO DE OPCIONES - *Los distintos botones y desplegables permiten estudiar aspectos muy diversos del desarrollo del torneo.*

PLAYERS - *El tercer apartado del cuadro de diálogo Statistics está dedicado a las estadísticas personales de los jugadores.*

No es aconsejable intentar mejorar el aspecto de la tabla

Entre las opciones que pueden modificarse en Preferencias –uno de los apartados que aparecen en la tabla de menúes– está la del tamaño y la fuente utilizados para las tablas. Por omisión es 8 y Courier new, respectivamente. Tenga cuidado si modifica algún parámetro de esta opción, ya que, probablemente, lo único que consiga es descentrar los datos que aparecen. Como la configuración fue realizada con el tamaño y la fuente especificados, si éstos se cambian, será difícil que el aspecto de la tabla resulte el correcto.

Una herramienta al servicio de todas las curiosidades

Un ejemplo de cómo generar estadísticas. Para saber cuál ha sido el equipo que más partidos ha empatado, seleccione Clausura y todos los clubes participantes. Luego, vaya a la ficha Clubs y active el botón para trabajar con la tabla de clasificación del torneo. Dentro del desplegable Select Statistical Function elija Matches Draw –partidos empatados–, en Calculate Clubs, elija All –todos– y en Order, seleccione la opción Decending –orden descendente–. Finalmente, pulse sobre el botón Calculate. En el área central de la ventana aparecerá el listado de equipos, ordenado según el número de partidos empatados.

Entre internautas anda el juego

La prensa escrita es la principal fuente de información de cara a conseguir los datos con que completar los archivos estadísticos. Desde hace algún tiempo, no obstante, Internet se ha convertido en un nuevo medio de visita obligada para aquella personas que quieran estar al día en lo que a información deportiva se refiere. Pero no acaba ahí la cosa. En la red, además de información, el usuario también podrá encontrar juegos, programas y material de diversa naturaleza relacionados con el tema. Las direcciones electrónicas donde es posible encontrar este tipo de material se cuentan por miles, por lo que su compilación resulta prácticamente imposible. Sin embargo, siempre es conveniente tener algunos puntos de partida desde donde iniciar la navegación. Este es el objetivo de este último capítulo del cuaderno.

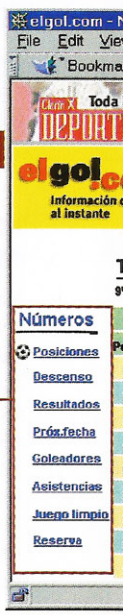
Zarpando desde el puerto argentino más internacional

Para seguir al día toda la actualidad del deporte mundial, y el argentino de forma muy especial, su puerto de salida en Internet debe ser la propia página principal de *Clarín Digital*. Escriba la dirección "www.clarin.com" para acceder a la misma. En el menú de opciones que aparece en la parte izquierda de la página, pulse sobre el enlace elgol.com. En este sitio encontrará la información necesaria para no perder detalle.

DE TODO Y PARA TODOS *En elgol.com, además de estar informado de lo último que sucedió en el mundo del deporte, no sólo del fútbol, puede seleccionar por materias.*

Esto le sonará, y podrá utilizarlo

Para el asunto estadístico, el lugar adecuado que deberá visitar dentro de elgol.com es Tablas de clasificaciones. Allá encontrará información actualizada y detallada de todo lo relativo al torneo más importante que se esté disputando.

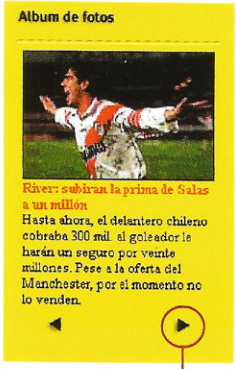


NÚMEROS - *Además de visualizar la vigente tabla de posiciones, en elgol.com también puede consultar la tabla de descenso, los resultados, los próximos partidos y la tabla de goleadores, entre otros datos estadísticos. Pulse encima para cambiar de tabla.*

Un consejo

Si actualmente realiza una búsqueda en la Web –por ejemplo con Altavista– introduciendo los conceptos "futbol" o "soccer", el resultado que obtendrá superará los 20.000 y 500.000 documentos encontrados, respectivamente. Por eso, afine al máximo posible los criterios de búsqueda. Será la única forma de no perder el juicio en la tarea.

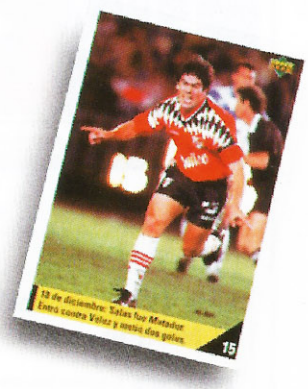
CUANDO EL FÚTBOL ES UN JUEGO - *Si es amante de los juegos de computadora, en elgol.com podrá encontrar un enlace para bajarse al disco rígido la versión de muestra de uno de los programas más espectaculares que existen de simulación de fútbol.*



No todo es leer

Otro de los recursos de elgol.com es un álbum de fotos, donde podrá encontrar imágenes del mundo del deporte y sus comentarios. También hay disponible diversos archivos de sonido sobre la misma temática.

PASANDO PÁGINA DEL ÁLBUM - *Pulse sobre las fechas para visualizar la siguiente imagen del álbum, o bien haga clic directamente sobre el título que requiera de los que aparecen en la derecha de la ventana.*



Llegó el momento de pasar a la acción

Si lo suyo es el chat, elgol.com posee un rincón para que todo el mundo conozca sus opiniones y preferencias sobre el futbol, así como cuáles son sus colores. En este lugar, además, podrá conseguir e intercambiar información que luego podrá emplear en su propia base de datos.

UNA REFERENCIA - *La ubicación del ícono de la pelota que aparece al lado del menú de opciones le informará siempre de en qué tabla se encuentra situado.*

ACCESO DIRECTO - *Si quiere entrar directamente en la sección elgol.com, teclee la dirección electrónica "www.elgol.com.ar". Desde ella podrá enlanzar luego con el resto de* Clarín Digital.

Más vale bueno conocido...

Si realiza una búsqueda en Internet en pos de información que pueda servirle para su base de datos, recuerde que no es oro todo lo que reluce. Aunque mucha gente coloca cosas en la red, no necesariamente todo lo que lea será cierto ni estará contrastado. Lo más seguro es confiar en aquellos lugares conocidos y con buena reputación.

Sabía que

Existen numeros sitios en Internet donde pueden encontrarse juegos de computadora de deportes en su versión freeware, shareware o demo. En algunas direcciones, como por ejemplo, en www.gamecenter.com, el abanico de posibilidades es enorme.

De todo un poco

Páginas web que informen de fútbol las hay de calidad muy diversa y para todos los gustos: desde las páginas oficiales de los diferentes equipos que juegan en la Primera División, hasta las de los organismos rectores del fútbol nacional y mundial, pasando por las muchas que insertan usuarios particulares. Visitarlas todas le llevará algo de tiempo.

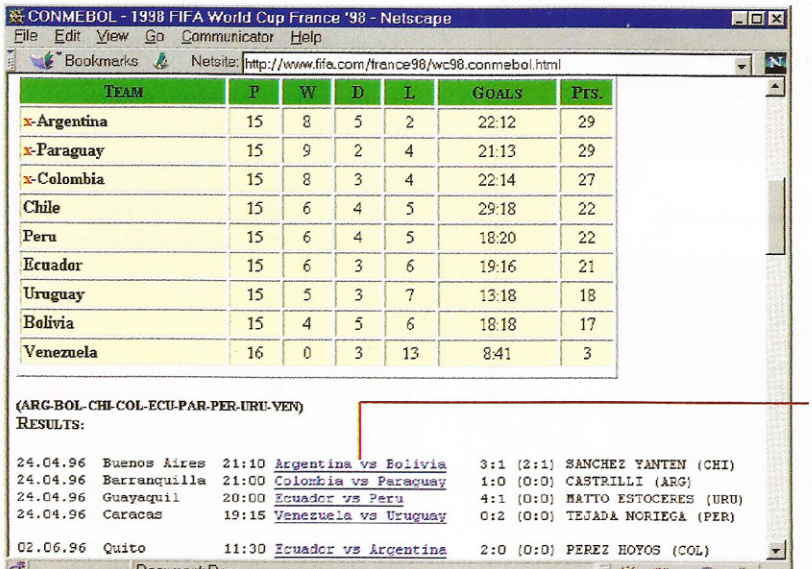
Los mandamases del fútbol también están on-line

Lo que no sepa la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA) sobre la actualidad del fútbol no lo sabrá nadie. Por eso, navegar de vez en cuando por su página web siempre resultará gratificante. Para llegar allá escriba la dirección "www.fifa.com" y luego, pulse el enlace que aparecerá con la posibilidad de visualizar su contenido en español.

1 PÁGINA PRINCIPAL - En la *home page* de FIFA online encontrará las últimas noticias relacionadas con el mundo del fútbol internacional –todas oficiales–, así como enlaces a los distintos apartados del sitio, entre ellos, uno a la fase de clasificación del Mundial.

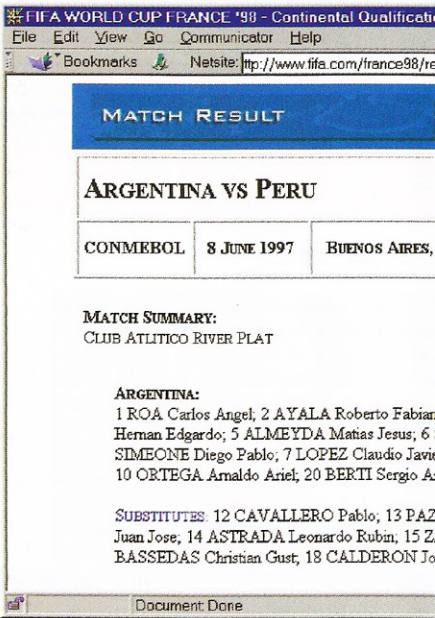
2 INFORMACIÓN SOBRE EL MUNDIAL 98 - Para acceder al apartado que la FIFA dedica en su Web a las noticias sobre el fútbol sudamericano, haga clic sobre el enlace CONMEBOL. Entre otras cosas, podrá conocer cómo van las cosas por el continente de cara al Mundial de Francia.

3 CUANTA MÁS INFORMACIÓN TENGA, MUCHO MEJOR - Los datos que aparecen en las fichas técnicas puede copiárselos y agregarlos a los documentos que se crearon en la primera parte de este cuaderno. Así, la información que tendrá sobre el Mundial será más completa.



Team	P	W	D	L	Goals	Pts.
x-Argentina	15	8	5	2	22:12	29
x-Paraguay	15	9	2	4	21:13	29
x-Colombia	15	8	3	4	22:14	27
Chile	15	6	4	5	29:18	22
Peru	15	6	4	5	18:20	22
Ecuador	15	6	3	6	19:16	21
Uruguay	15	5	3	7	13:18	18
Bolivia	15	4	5	6	18:18	17
Venezuela	16	0	3	13	8:41	3

AL DETALLE - En esta página, además de las posiciones del grupo de clasificación, podrá ver, partido a partido, el camino que ha seguido la selección hasta conseguir su pasaporte para la gran cita del fútbol mundial. Haga clic sobre los links para acceder a la ficha técnica de cada choque.



Sin ir más lejos

Para visitar la página web que la Asociación de Fútbol Argentino tiene ubicada en Internet, escriba en el cuadro de dirección del navegador "http://www.afa.org.ar". En esta ocasión, lógicamente, no tendrá problemas de idioma, puesto que AFA online está escrita en español.

EN CASO DE DUDA...

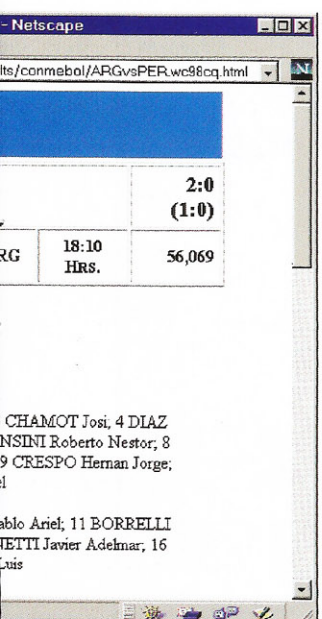
Para cualquier consulta, puede ponerse en contacto con la AFA mediante el correo electrónico con sólo cliquear sobre este enlace.

Navegando entre amigos

Una buena forma de navegar por los mejores sitios dedicados al fútbol que existen es aprovechar la sección de *links* que los sitios web incluyen. Si lo hace, seguro encontrará más de una sorpresa... agradable, por supuesto.

No sólo de fútbol vive el hombre

Los amantes del rugby, el tenis, el boxeo y el automovilismo, por poner algunos ejemplos de otros deportes, también tienen en Internet innumerables sitios por donde navegar y encontrar información respecto a los mismos. En caso de que desee visitar exclusivamente páginas que contengan información acerca de un deporte concreto en la Argentina, lo más adecuado es empezar el viaje desde algún buscador nacional, como, por ejemplo, www.donde.com.ar y www.ba.net.



Estas direcciones pueden serle de ayuda

- http://sports.yahoo.com/
- http://www.sportlink.com/
- http://www.oldsport.com/search/main.htm
- http://www.SPORTquest.com
- http://www.megasports.com
- http://www.nerdworld.com/users/dstein/nw26.html
- http://www.justwright.com/sports/

Por cierto

También existen numerosos grupos de noticias a los que puede suscribirse para contactar con otra gente interesada en el mundo del deporte. Para encontrarlos, cuando realice la búsqueda, indique que quiere realizarla en Usenet en lugar de The Web.

Glosario

DEMO
Versión de un programa que sólo sirve de muestra para el usuario. En la mayor parte de las ocasiones, las demos sólo incluyen una pequeña descripción visual del programa en cuestión y en otras, algunos de sus apartados. Es un sistema de presentar las aplicaciones especialmente empleado en el caso de los juegos.

FIFA
Federación Internacional de Futbol. Institución que rige el fútbol internacional en todos sus ámbitos, desde la organización de grandes eventos deportivos hasta la normativa que debe aplicarse para arbitrar los partidos. Su actual presidente es el brasileño João Havelange.

FILE NAME
En inglés, nombre del archivo. Aparece en todos los cuadros de diálogo de SocBase en los que se crea una base de datos.

GOAL AVERAGE
En inglés, diferencia de goles. Criterio que se aplica para dirimir qué equipo, de dos o más que estén empatados a puntos en una clasificación, se sitúa por delante. Se trata de tomar como referencia los goles realizados y restar de este valor los goles recibidos.

HOME/AWAY
Forma anglosajona de definir los partidos que se disputan en el propio estadio o lejos de él, respectivamente.

LINE-UP
En inglés, alineación. En SocBase, bajo este apartado se agrupan los datos referentes a los miembros de un plantel que participan en un determinado partido de fútbol y la táctica elegida por el director técnico para el mismo.

PLAYER TYPE
En inglés, tipo de jugador. Hace referencia a la ubicación habitual del futbolista dentro de la cancha; es decir: arquero, defensor, volante o delantero. Los equivalentes en inglés, son, respectivamente: goalkeeper, defender, midfield y forward.

PLAY-OFF
Sistema de juego basado en la eliminación directa de uno de los contendientes y la clasificación del otro. Es el sistema que, por ejemplo, se utiliza en los torneos de copa y en la fase final de los campeonatos del mundo.

RANKING
En inglés, tabla de posiciones. Clasificación ordenada que se hace de una serie de elementos en una tabla, según unos criterios previamente establecidos. El ranking, en SocBase, hace referencia a la clasificación de los equipos en un torneo.

TOP SCORERS
En inglés, máximos goleadores. Tabla de SocBase donde aparecen, ordenados, los jugadores de la competición en curso que más goles han marcado.

UPDATE
En inglés, actualizar. Función de SocBase que permite poner al día las tablas de posiciones según los registros introducidos.

USER FIELDS
En inglés, campos del usuario. Opción del programa SocBase mediante la cual el propio usuario puede agregar campos en las fichas de entrada de datos. Por norma, pueden crearse seis –tres de texto y tres de números– en cada una de las fichas de los cuadros de diálogo.

CIUDAD DIGITAL

www.ciudad.com.ar

INTERNET

Ciudad Digital es la vía más rápida, económica y segura para llegar a Internet sin límite de tiempo.

MEDIOS Y SERVICIOS

Edición diaria de Clarín Digital, noticias actualizadas de TN ordenadas. Archivo histórico de Clarín. El mayor sistema de clasificados del país con búsqueda inteligente.

JUEGOS

Juegos en línea en los que pueden participar todos los abonados, todos los días. Cada juego tiene premios diarios, semanales y mensuales.

FRECUENCIA WEB

La mayor colección de sonido de la Argentina en Internet (en vivo y en archivo). Además, podés publicar tus propias grabaciones de música o programas.

INTERNET

Tarifa plana (sin límite de tiempo)

$29,90.

(No incluye IVA)

Adquirilos en:

cabildo abierto · MUSIMUNDO · compu compras · compumundo · COMPUTER FACTORY · CYBERMANIA · EXO · FRÁVEGA · CYBERCAFE · GARBARINO

VENTA TELEFONICA DE LUN. A VIER. DE 9 A 20 HS.: 703-8700.

http://www.casaresgrey.com

internet

COMPAQ

COMPAQ PRESARIO 2200

- Microprocesador 180 Mhz con tecnología Media GX.
- Disco rígido 1.6 GB.
- Memoria RAM de 16 MB (EDO).
- Reproducción de video MPEG de pantalla completa.
- Diskettera 3½.
- CD ROM de 8 velocidades.
- Teclado Compaq Windows®.
- Mouse Compaq.
- Modem de 33,6 Kbps actualizable hasta 56 Kbps.
- Monitor 14" SVGA color.
- Windows® 95, Microsoft Money 97, Microsoft Works, Microsoft Internet Explorer y Sim City 2000 (edición para redes en inglés).

FRÁVEGA a mano

Mucho más que computadoras.